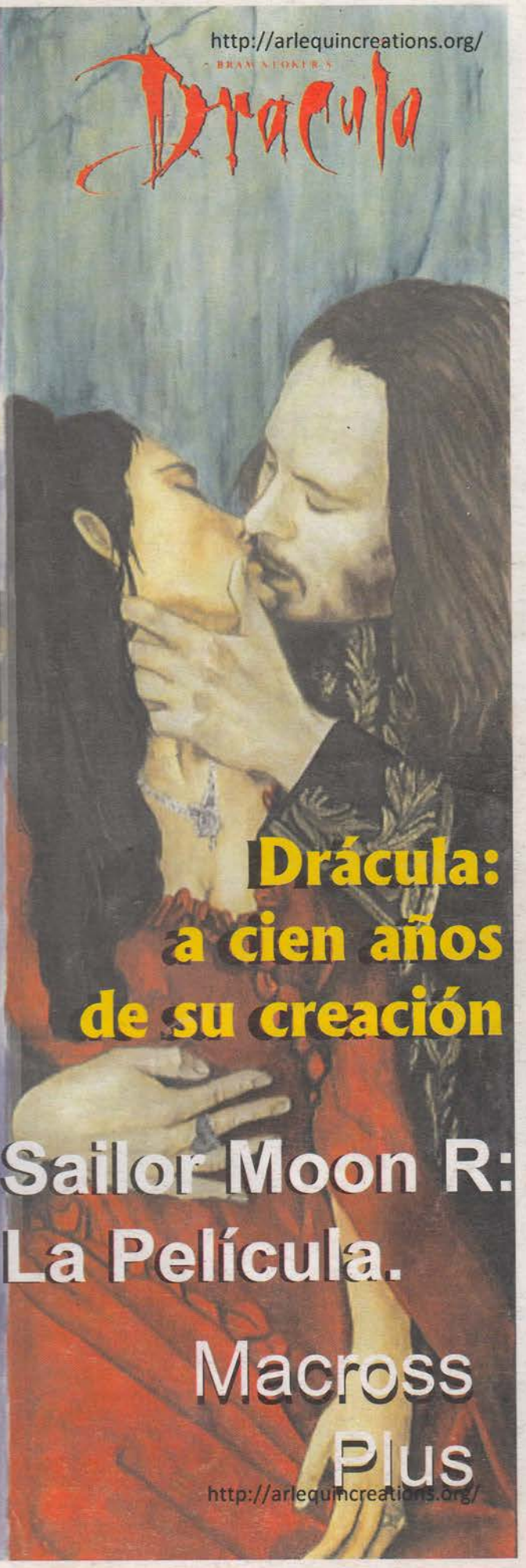
http://arlequincreations.org/

Plan B™

Año 2, No. 1
$15.00 M.N.

http://arlequincreations.org/

Dracula



Dragon Ball: Lo que no se ha dicho.

¡Nueva Sección!

HERCULES

http://arlequincreations.org/

Drácula: a cien años de su creación

Sailor Moon R: La Película.

Macross Plus

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

POWERQUEST

GAMING CENTERS MEXICO

Dungeons & Dragons, Vampire, Werewolf, Mage, Wraith,
Star Wars, Battle Tech,
Robo Rally, X-Files, Warhammer
y War Zone.

DADOS!

ANIME!

INTERNET

NINTENDO 64!

Todos los Miércoles Torneo de Magic.
Premios en efectivo

SUCURSALES:

Av. Lomas Verdes No. 545,
Local 48
Shopping Plaza

Gabriel Mancera No. 1337,
Local B, Col. Del Valle
Tel. 604 1439 Fax. 395 3574
E-Mail:
pwrqst@mail.internet.com.mx

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Indice

Portada:
Rodrigo Álvarez repite en las acuarelas, Carlos Sanz entinta al Goku y Alma Bouchot hace el montaje digital con la colaboración de Diego Rivera y Erick del Águila.

En Portada:

100 años de
Drácula
por Macarena Muñoz
pág. 28

Análisis de
Dragon Ball
por Abreu
pág. 21

Las Secciones de siempre...

Editorial,
pág. 4

Opinión,
pág. 6

¡Nueva sección!
Música,
pág. 43

El Colado,
pág. 50

Artículos y Reportajes:

Macross Plus
por Rodrigo Alvarez y Al-X Melchor.
pag. 11

Sailor Moon R, La película
por Alma Bouchot
pág. 33

La vision de Escaflowne
Por Al-X Melchor
pag. 37

Boris Vallejo
por Erick Ochoa
pág. 9

La Saga de Hades, . .
por Careane Veanc y Jean-Luc Leger
pag. 48

Hércules
por Alma Bouchot
pág. 16

El Horror segun Marılyn Manson
por la Reına de Espadas
pag. 47

Entrevista con Luis Gantús
por Rodrigo Álvarez
pág. 19

Arte secuencial: Luna Carmesí: Ver historias nunca oıdas, parte 3
pag. 38

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Directorio

(aquí se nombran a los que se desvelaron para que esto saliera)

Jose Alberto Abreu
Editor en Jefe

Alma Bouchot
Directora de Arte
y Diseño Gráfico

Rodrigo Álvarez
Relaciones Públicas,
Diseño y Publicidad

Alex Melchor
Editor Asociado

Colaboradores:

Macarena Muñoz

Carlos "Goku" Sanz

Erick del Águila

Rodrigo Bárcenas

Además: Silverio Cruz, Diego Rivera, Erick Ochoa, El Colado...

Gracias a:

A Male, al Sr. Abreu y a Juan Estrada, a Olallo, Fer Tapia y al Warpig por la promoción, a Luis Gantús y a todos los que son tan ociosos que se ponen a leer los créditos de una revista... ¡Sí, estamos hablando de ti!

Plan B es una revista Bimestral (cuando puede) creada en Buentono #369, Col Tepeyac Insurgentes. cp. 07800. Todos los derechos reservados 1997. Permisos de Gobernación en trámite.
Todas las ilustraciones reproducidas aquí son propiedad de sus respectivos dueños.

http://arlequincreations.org/

Editorial

¿Se supone que debo de explicar porqué salió tan tarde?

Heme aquí: sentado frente a la computadora, después de no dormir en las últimas 26 horas... aunque Alma se lleva las palmas con ¡50 horas! sin cerrar los ojos (¡juro que no estoy mintiendo!).

El caso es que tenía un papel donde había preparado una serie de notas donde explicaba todas las razones místicas que nos obligaron a salir seis semanas tarde (que básicamente se reducen a que nuestra computadora --ahora conocida como "El Monstruo de PlanB-stein"-- estuvo descompuesta durante más de un mes).

Pero aquí estamos, más necios que una cabra vieja y decidimos compilar todos los artículos que se juntaron (se supone que debíamos sacar dos números en este tiempo, uno con portada de Drácula y otro con Dragonball) y sacar otro número de 52 páginas con calidad gráfica mejorada.

Ahora bien, ¿prefieren que Plan B siga teniendo este grosor a este precio? ¿o prefieren que reduzcamos el número de páginas y el precio? Comuníquense con nosotros, manden cartas a la dirección que ya conocen (Y si no se la saben, pasen a la siguiente página)

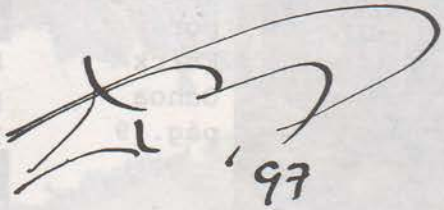
Lo que nos lleva al siguiente tema: Plan B está buscando colaboradores que sepan escribir y/o dibujar, así que manden un artículo o un proyecto de historieta a la misma dirección que ya se deben de saber. No olviden incluir sus datos (nombre completo, dirección y teléfono).

A aquellos desdichados que sean seleccionados para colaborar en Plan B se les notificará telefónicamente y cualquier intento de soborno y/o chantaje será inútil (así que no llamen ni vengan a las oficinas de Plan B para preguntar por su colaboración).

Y por último: No se pierdan nuestra conferencia el próximo 1ero de Agosto, a las 9:15 AM, en la Conque

¿No se me olvida nada?
Creo que no...

Bueno eso es todo por ahora...



Jose Alberto Abreu
¿Editor?

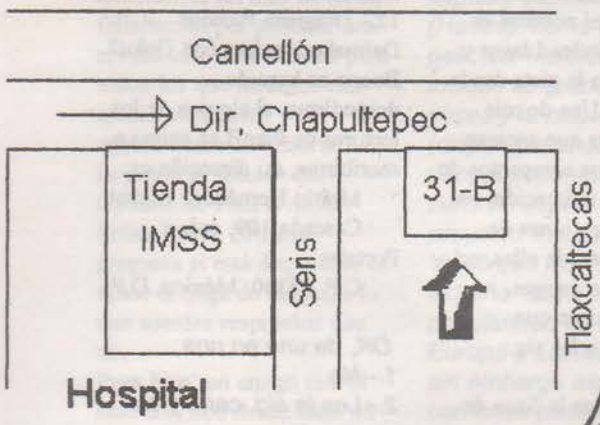
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Manganime Comics

***ANIMACIÓN JAPONESA**
***MANGA POR PEDIDO**
***PLAYERAS**
***JUGUETES**
***SISTEMA DE APARTADO.**



Av. Rio Consulado 31-B, a una cuadra del hospital La Raza
tel. 5-83-61-78

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Opinión...

Quiere que le escriban...

Nihao Plan B:
Me llamo Luis Miguel Sumano Ley y quiero felicitarlos por su revista. Les escribo para ver si ustedes podrían poner un diccionario Japonés/Español porque eso de escuchar un idioma que no podemos entender ni con chochos está duro ¿no?
Una pregunta: ¿Es cierto que Rumiko Takahashi hizo otra serie de Ranma ½ llamada "Memorials," y si la hay, podrían dedicarle un espacio?
Es todo por el momento y si publican mi carta ¿Podrían incluir mi dirección para poder entrar en contacto con personas que estén relacionadas con éste medio?
Mi dirección es:
Luis Miguel Sumano Ley
Calle Rosas, manzana 168
lote 40-B. Fraccionamiento Ojo de Agua, C.P. 55770
Tecámac, Estado de México.

Bueno, eso de poner un diccionario estaría medio difícil, puesto que ocuparía varias páginas tan sólo poner algunos de los términos más usados en el manga y el anime, y nuestro espacio es muy limitado. Rumiko Takahashi publicó un libro de arte titulado Ranma ½, Memorial, *que incluye ilustraciones de toda la serie de manga y TV, así como de las películas y OVA´s.*

Suscripciones y erratas

Antes que nada quisiera felicitarlos por su exquisita revista, lástima que sea tan difícil de conseguir. Es por eso que quisiera suscribirme claro, si es posible, o de lo contrario que me dijeran dónde puedo conseguirla cerca de mi casa (en la delegación Azcapotzalco).
Cambiando de tema quiero felicitarlos por su artículo de Dragon Ball, publicado en su edición especial de aniversario, aunque se les escaparon algunos errores, como el de la pág. 32 donde parece que se saltan un párrafo, pero nadie es perfecto. Pasando a otra cosa, quisiera sugerirles que hicieran una recopilación de Macross y Macross II, ya que en México existimos muchos fans de estas series.
Muchas gracias.
Saúl Gaspar Rojas
La Preciosa, Azcapotzalco, D.F.

Puesto que somos un equipo de trabajo muy pequeño, eso de manejar suscripciones es todavía muy complicado. Sin embargo, cerca de ti hay dos tiendas en las que puedes conseguir Plan B sin problemas: **Casa de los Secretos**, *en Lima 696, cerca del metro Lindavista y* **Replicants**, *en Plaza Torres Lindavista, cerca del metro Politécnico. Sobre las erratas de Dragon Ball, pasa a la sig. página.*

Preguntas, preguntas, preguntas...

¡Hola Plan B!
Primero que nada, los felicito por su aniversario (está estupendo), mi nombre es Martín Hernández Llavot y les he seguido la pista desde el número 5. Una de mis sugerencias es que sacaran una lista de los compactos de cada serie de animación, así como las colecciones de tarjetas que hay de ellas, así como los videojuegos.
También quisiera que respondieran a las sig. preguntas:
1.- ¿Van a sacar la Saga de Hades en T.V.?
2.- ¿Cuándo?
3.- ¿Hay más series de Dragon Ball (aparte de Z y GT)?
4.- ¿Cuáles son los nombres de las personas que doblan al español las voces de Sailor Moon, Caballeros del Zodíaco, Guerreras Mágicas, Samurai Warriors y Dragon Ball?
5.- ¿Dónde encuentro una estación de radio que hable sobre anime?
6.- ¿Dónde puedo conseguir la revista *Newtype*?
7.- ¿Cómo me suscribo a Plan B?
8.- ¿Sailor Moon S, Super S y Sailor Stars, serán transmitidas en México?
9.- ¿Molly se hace novia de Kelvin?
10.- Ninguna de las Sailor Scouts tiene novio, aparte de Serena?
11.- ¿Ikki y Shun no tienen armaduras de oro?
12.- ¿Regresa Piccolo Daimaho a pelear con Goku?
Bueno es hora de despedirme, si alguien de los lectores de PlanB se anima a escribirme, mi dirección es:
Martín Hernández Llavot
Cascada 109, col. Portales
C.P. 03300, México, D.F.

OK, de una en una:
1.- No
2.- Lee la sig. carta y su respuesta.
3.- Parece (esperemos) que no.
4.- Son demasiadas como para ponerlas aquí.
5.- De momento no hay ninguna, pero varias tiendas se están poniendo

saludos, cartas, colaboraciones, flores y chocolates, tarjetas, recordatorios familiares, propuestas de matrimonio, fotografías XXX, dinero que les sobre, teléfonos de primos que se parezcan al renegado (o de primas que se parezcan a la niñera)...
Todo esto y más lo pueden enviar a:
Plan B Mystical Enterprises, Buentono 369
col. Tepeyac Insurgentes, cp. 07800, México D.F.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

de acuerdo para solucionar esto.
6.- En **Comics Imp**, *Av. Universidad 1163-A, col. Del Valle.*
7.- En tu tienda favorita.
8.- Quién sabe…
9.- No
10.- Raye termina casada con Nicholas (Sailor Moon S), pero es lo único que sabemos.
11.- No, las razones las explicaremos más tarde en la Saga de Hades.
12.- La batalla entre Goku y Piccolo se pospone una y otra vez ante la llegada de enemigos más poderosos, hasta que se convierten en aliados y buenos amigos.
Espero que quedes satisfecho…

Dudas sobre Hades…

Saludos a todos los de Plan B
Para empezar, quiero extenderles mi más ferviente felicitación por publicar una revista con tanta calidad para todos los que amamos este medio comiquero y del anime. Entro en materia: Leyendo la sección de Opinión de Plan B no. 6, Felisa Bravo Bricarte pregunta si está disponible en video la Saga de Hades, a lo que ustedes responden que no.
Pues bien, un amigo mío al cual conozco desde hace 16 años, me comentó que conoció a la persona que hace la voz de Andrómeda, quien le contó que hay dos series más que no pasaron en México, porque eran mucho más sangrientas y violentas que las tres primeras. Aunado a esto, en Animenáutica no. 1, en el reportaje de Saint Seiya que parece ahí, el autor del artículo dice que un amigo suyo vio en España capítulos que no se han transmitido en México. Espero que me puedan decir qué saben de estos rumores.

Carlos Ortigosa Salazar.
Campestre Churubusco,
D.F.

Checamos por vigésima ocasión todas nuestras fuentes (catálogos de video, Internet, revistas especializadas, etc.) y reiteramos: **LA SAGA DE HADES SOLAMENTE EXISTE EN EL MANGA**. *¿Por que? Porque ya no hubo fondos para hacerla. Se filmaron tres series para televisión, dos OVAs ("Ellis" y "La gran batalla de los dioses") y dos películas ("Lucifer" y "Abel"). Hubo un proyecto para sacar el tercer capítulo del manga (Hades), como una película, hicieron el guión e incluso se grabaron las voces y la música (disponible ahora en CD), pero la popularidad de la serie en Japón decayó y el proyecto fracasó.*
Yo sé que les va a sonar extraño, dada la enorme popularidad de la serie en Europa y Latinoamérica, sin embargo así es, y conforme pasa el tiempo se terminan las esperanzas para los fans de ésta serie, ya que se vuelve cada vez más vieja
Sigue en la pág. siguiente...

El son del dolor...
(también conocido como Fe de Erratas)

Debido a errores en nuestra computadora, dos párrafos en el número pasado (Anuario) se cortaron.
Aquí están las correciones:

En el artículo de Dragon Ball, entre las páginas 34 y 35 se perdió un párrafo que debe decir:

"Entonces vemos a Son Goku llegar a Kame House en la nube voladora, acompañado de su hijo Son Gohan, de cuatro años de edad. Goku presenta a su hijo a todos los presentes: Bulma, Krilyn, Kamesennin y Uulong. Raditz llega en ése momento, declarando que viene en busca de Kakarotto, a quien reconoce.

Sin embargo, el aludido responde que se llama Son Goku y que no conoce a ningún Kakarotto. Raditz al parecer no entiende y pregunta porqué no ha acabado con el planeta. Entonces, cuando Krilyn se acerca a intentar hablar por las buenas, Raditz lo golpea con la cola que tenía enroscada en la cintura. Por supuesto, todos se sorprenden al ver la cola. Pero Raditz está más sorprendido (y enojado) al ver que Kakarotto ya no la tiene (Kami-sama se la quitó permanentemente).

Así que Raditz secuestra al pequeño Gohan, con la intención de forzar a Kakarotto a seguirlo y, cuando éste trata de impedírselo, lo golpea, dejándolo fuera de combate por unos segundos (Goku llevaba algunos años sin entrenar). Así que Raditz se lleva al niño sin que nadie pueda hacer nada.

Entonces aparece Piccolo, quien estaba detrás de la casa, escuchándolo todo, y le dice a Goku que le ayudará a recuperar a su hijo, puesto que Raditz lo humilló. Piccolo también le dice a Goku que después de vencer a Raditz volverán a terminar la pelea que habían pospuesto. Piccolo y Goku persiguen a Raditz hasta su nave con la ayuda del radar de Bulma (puesto que Gohan tiene la esfera #4 cosida a su gorro)."

Asimismo, en la página 21, un párrafo quedó ligeramente cortado en el artículo de Las Guerreras Mágicas:

"Sin el apoyo de sus amigas, sin su espada y sin su armadura, Lucy hace frente a Zagato, con la firme confianza de que, de alguna manera, no lo dejará vencer. Rayearth reconoce que Lucy venció su autocompasión y ahuyenta a Zagato, desembocando el principio del fin, donde las Guerreras Mágicas, con sus nuevos trajes (¿quién necesita una armadura cuando tienes un robot gigante?) y una voluntad que no tenían al inicio de su aventura, se enfrentan a la prueba final."

Disculpen las molestias que les haya podido ocasionar...

...opinión

Opinión...

y olvidada por los aficionados japoneses, quienes son los únicos que podrían pedir que se hiciera algo al respecto.

¿Problemas de Identidad?

¡Hola! Mi nombre es Annel y me gustaría mandar una felicitación a todos los que hacen posible que exista Plan B.
Quiero que sepan que es la primera vez que la leo, pero no hubo mejor momento que el Especial de Aniversario, puesto que soy la fan no. 1 de Dragon Ball y como es de suponerse, el artículo donde aparece el resumen del manga y la serie de T.V. me dejó atónita. Gracias a ustedes supe qué pasaba después de la boda de Goku, porque con tantas veces que los repiten me hubiera vuelto loca en poco tiempo.
Y bueno, ahora todas mis peticiones y sugerencias:
Hay una cosa que no me quedó clara del artículo de Dragon Ball y es la identidad de unos personajes (se los envié en el dibujo).
También sería bueno que, al igual que el resumen de Dragon Ball, hicieran uno de Sailor Moon que también me encanta y saber si la serie de las Guerreras mágicas acaba cuando regresan a Tokio después de salvar a Zéfiro de Debonair, pues no es justo que Lucy y Latis terminen así.
Y por último, para dejar espacio para los demás me gustaría saber si puedo conseguir los números anteriores y si los mandan por correo.
Annel Medina Salcedo
Toluca, Mex.

Los personajes que nos mandas son (de izquierda a derecha): Videl, Son Goten, y por último Son Gohan en su identidad secreta como Great Saiyaman y como normalmente se viste. Efectivamente el final de Las Guerreras Mágicas no es precisamente justo para ninguna de las tres chicas, pero así es la vida. Ni Lucy se queda con Latis, ni Anaís con Paris, ni Marina con Guruclef (o con Ascot).
Los números atrasados de Plan B están completamente agotados (de hecho tuvimos que vender algunas de nuestras copias).

En La Caverna, hay espacios donde encontrarás lo que quieres saber y conocer; pero también donde puedes participar.

Una cueva donde cada quien puede hacer su propio agujero.

Si quieres contribuir con artículos o dibujos originales, o quieres anunciar o dar a conocer, mándale un correo electrónico a Alejandro Melchor a **AlejandroM@mail.proesa.com.mx** o llama al 639-30-60

La Caverna es un sitio de México en Red; visítanos en http://www.mexred.net.mx/Caverna/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Boris Vallejo

Boris Vallejo es uno de los ilustradores más famosos y prolíficos de nuestro tiempo, y con su esposa Julie Bell ha creado todo un nuevo estilo; presentándonos mundos que aunque fantásticos, impresionan por su realismo. Imágenes de personas con cuerpos perfectos, ya sean Conans, diosas griegas o demonios seductores. Boris nació en Lima, Perú en 1941 y quería en la primera etapa de su vida ser violinista, por lo que tomó lecciones de violín por siete años, sin embargo decidió después estudiar medicina (una de sus desilusiones es el no poder tocar violín tan bien como él quisiera). Después de dos años, cambió de opinión nuevamente y presentó su inscripción para la Escuela Nacional de Bellas Artes de Perú, donde estudió por cinco años y ganó una medalla de oro y una beca que le otorgó la embajada italiana para que fuera a estudiar arte a Florencia. Sin embargo no pudo aprovechar esta oportunidad por problemas familiares. Emigró a Estados Unidos en 1964 con poco más que su portafolio y un puñado de dólares y el primer trabajo que consiguió fue en el departamento de publicidad de una cadena de tiendas donde conoció a su primera esposa, Doris. De este matrimonio nacieron su hija Maya y su hijo Dorian, quien también es dibujante (ambos han modelado para las creaciones de su padre).

En 1965 dibujó las doce páginas del cómic *Green Beret*, uno de sus primeros trabajos como artista independiente, por el cual recibió $200.00 dólares. Sin embargo sus verdaderas influencias han sido pintores como Vermeer, Leonardo y Rembrandt, entre otros y entre sus favoritos también están Murillo y Velázquez.

Desde joven se sintió atraído por la perfección del cuerpo humano, por lo que durante un tiempo se dedicó al fisiculturismo, incluso fue su propio modelo; aunque ha dejado de hacerlo, porque es más divertido estar del otro lado del lienzo, dice.

Su género favorito es el fantástico, porque (según dice) es mucho menos rígido que el de la ciencia ficción, que se basa más en los hechos. De hecho, al observar algunos de sus trabajos en el género fantástico (*Flying Centaur* o *Siren Song*), es difícil imaginar que en su juventud haya sido una persona tímida. Sin embargo él insiste que todo se encuentra en la mente del observador.

Entre sus muchos trabajos podemos contar ilustraciones para libros, videojuegos, revistas para adultos, cómics, anuncios de cigarros y pantalones, películas... (y también han servido de inspiración para ellas, al menos en una ocasión: en la cinta *The Church* hay una escena que es una copia exacta de *Vampire's Kiss*).

Y ahora que el señor Vallejo viene a México el próximo Agosto añadimos una buena noticia para los fans: la mayoría de los originales que aún posee se encuentran a la venta.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Boris Julie Bell

CONQUE

echale un ojo al cuarto...

4a Convención de Historietas de la Ciudad de México

Haciendo Historia...

1,2 y 3 de agosto en Exhibimex

Te invita al concurso de ilustración, para celebrar la visita de Boris Vallejo y Julie Bell a la CONQUE.

Para mayor información:
Comics Imp
Av. Universidad No. 1163
Col. Del Valle
Línea CONQUE:
328-62-45

*Las Bases en los tripticos Informativos.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Capítulo 3:

MACROSS PLUS

Por Rodrigo Álvarez y Alejandro Melchor.

Guau.

Esta fue la reacción de muchos al final del primer capítulo de Macross Plus, la miniserie animada que marcó el regreso de Shoji Kawamori a la saga Macross, luego de casi diez años de ausencia. Y el asombro no nada más fue por la calidad técnica, pues esta serie cambió los cánones de calidad de animación de los 90, sino también por la madurez de su historia y manejo del lenguaje cinematográfico.

Macross Plus mezcla perfectamente los efectos especiales de la animación por computadora con la animación clásica de celdas. Aunque en algunas partes se nota el pegoste, no se puede dejar de admirar el ingenio de los animadores y la imaginación del director para decidir qué partes utilizarían computadora y cuáles deberían animarse de manera tradicional.

La miniserie de 4 capítulos se estrenó el 3 de julio de 1994 en la AnimExpo 94, casi al mismo tiempo que El Rey León de los estudios Disney, salía al circuito comercial norteamericano. Muchas personas comparan las técnicas de animación computarizada utilizadas por ambos proyectos; y hay que hacer notar que ambos tienen sus pros y sus contras. Los fondos de El Rey León fueron digitalizados de fotografías, y la escena de la estampida es la repetición algorítmica del mismo bovino rampante; el resultado se ve algo tieso, pero no por eso deja de ser espectacular visto "desde lejos".

Macross Plus cuenta a su favor con las interminables andanadas de misiles (uno de los sellos característicos de la serie, junto al triángulo amoroso y la cantante ídolo), los conciertos de Sharon Apple y las escenas de combate entre los Valkyrie de prueba; sin embargo, el público de uno de los conciertos de la cantante virtual parece de cartón y una persecución aérea a través de Ciudad Macross se ve un poco mejor que una escena del Hombre-Araña. No siempre se gana, pero el esfuerzo y el efecto final es lo que cuenta.

Para crear esta obra de arte se aliaron las empresas Bandai, Big West, Hero, MBS y Shogakukan. Sólidamente basados en los talentos de muchas personas: Shoji Kawamori, quien concibió la historia original y diseñó los mechas; Masayuki, quien le da frescura a esta serie con su diseño de personajes estilizado, parecido al de Peter Chung (creador de Aeon Flux), Shinichiro Watanabe como co-director, Yuji Moriyama como director de animación, Hariu Katsufumi como director de arte y Keiko Nobumota escribiendo el guión completan el grupo de responsables por esta serie de gran calidad. Yoko Kanno compone la banda sonora, echando mano a la Orquesta Filarmónica de Israel y a un talento sin igual.

La historia de Macross Plus sucede en el año 2040, casi treinta años después de los sucesos de la primera serie de Macross, en el planeta Edén.

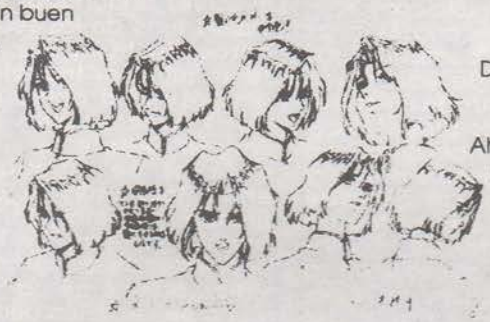
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Los personajes:

Isamu Alva Dyson

Edad: 24
Fecha de Nacimiento: 2015
Planeta de origen: Tierra
Raza: Japonesa-caucásica
Altura: 1.83m
El clásico piloto informal, irresponsable y mujeriego. Aunque es de los mejores pilotos de la armada, no quiere ser un héroe; nada más un buen piloto.



Myung Fang Long

Edad: 23
Fecha de Nacimiento: 2006
Planeta de origen: Edén
Raza: China-caucásica
Altura: 1.70m
Myung es la hija del biólogo que transformó Edén en un paraíso. Después de un incidente traumático emigra por un tiempo a la Tierra. Ahora regresa después de seis años a Edén, convertida en la productora del "Proyecto Sharon Apple".

Sharon Apple

Edad: N. A.
Fecha de Nacimiento: N. A.
Planeta de origen: N. A.
Raza: Biochip y realidad virtual
Altura: N. A.
En la mejor tradición de las "cantantes ídolo", Sharon Apple se convierte en 2039 en el "nuevo ídolo del siglo". La popularidad de Sharon en la Tierra hace que salga de gira a otros planetas, comenzando por Edén.

John Newman

Edad: Menor de 20 años
Fecha de Nacimiento: ?
Planeta de origen: ?
Raza: Caucásica
Altura: ?
El diseñador de YF-19 y hacker consumado, este chico es muy posesivo acerca de su creación, y es el admirador número uno de Sharon.

Comandante Millard

Edad: Alrededor de los 50
Fecha de Nacimiento: ?
Planeta de origen: ?
Raza: Negra
Altura: ?
Oficial de la U.N. Spacy, comandante de la base New Edwards en Edén y supervisor de los proyectos XF-19 y XF-21 (y tal como se ve, su vida es un misterio).

Lucy

Edad: 21
Fecha de Nacimiento: 2018
Planeta de origen: ?
Raza: Caucásica
Altura: ?
Parte del staff del proyecto XF-19, Lucy es la típica rubia fácil. Se involucra románticamente con Isamu. ¿hay más que decir?

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

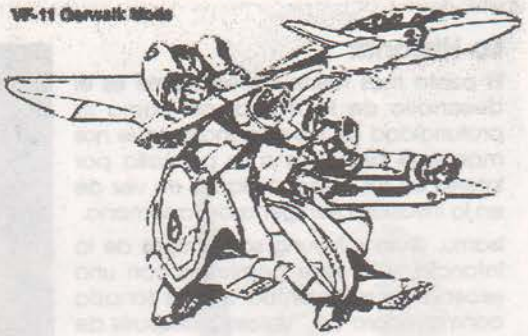
http://arlequincreations.org/

Guld Goa Bowman

Edad: 25
Fecha de Nacimiento: 2014
Planeta de origen: Tierra
Raza: Zentradi-humana
Altura: 1.95m

Con una mente brillante y temperamental, al ser una mezcla de razas tiene conflictos internos bastante fuertes. El quiere la gloria de ser el mejor piloto para demostrarse a sí mismo que vale como persona.

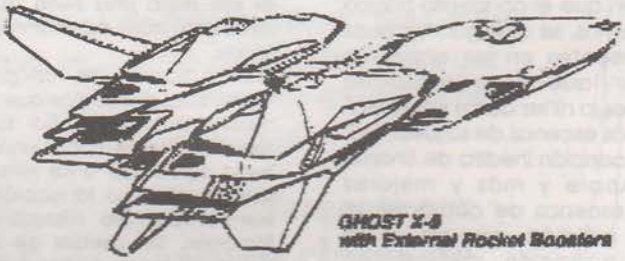
VF-11 Gerwalk Mode



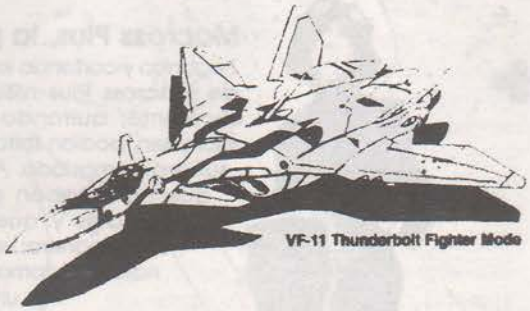
VF-19 "ALPHA ONE" Gerwalk Mode

VF-11 Thunderbolt Soldier Mode

VF-21 "OMEGA ONE" Gerwalk Mode



GHOST X-9 with External Rocket Boosters



VF-11 Thunderbolt Fighter Mode

GHOST X-9 Side Profile

VF-21 "OMEGA ONE" Fighter Mode

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

La Historia:

El punto más fuerte de esta serie es el desarrollo de la trama, así como la profundidad de sus personajes, que nos mantiene pegados a la pantalla por interés en sus personalidades en vez de en la invasión alienígena de la semana.

Isamu, Guld y Myung son amigos de la infancia, y la serie comienza con una escena de su juventud con la tonada conmovedora de "Voices"; después de tan apacible comienzo, se nos bombardea con un trepidante combate espacial que demuestra que el teniente Isamu Dyson es tal vez el mejor piloto de combate de la U.N. Spacy, a pesar de ser un patán de lo peor. Por su conducta irresponsable, es transferido al Proyecto Super Nova, en la base New Edwards, como piloto de prueba de Shinsei Industries, fabricantes del YF-19, enfrentándolo con General Galaxy, fabricantes del revolucionario YF-21 y su piloto de prueba, Guld Goa Bowman; el mejor avión se convertirá en el caza transformable oficial de la flota espacial. Y el mejor hombre se llevará los honores y la gloria. La tensión se siente en el aire entre los dos pilotos; algo sucedió en su pasado que los convirtió en rivales a muerte, y ese algo tiene que ver con Myung Fang Long, productora de la cantante virtual Sharon Apple, quienes recién llegan para ofrecer un concierto en Edén.

Todos los personajes tienen cola que les pisen y características que los redimen; Isamu es altanero y temperamental, pero es un soñador que no se detiene ante nada para lograr sus fantasías; Guld es noble y confiable, pero su rencor y furia reprimida no tienen igual; Myung es cariñosa y amable, pero a la vez es cobarde e indecisa. A través de los cuatro capítulos, vemos cómo se desarrolla su relación entre malentendidos, engaños y desastres, con pistas de un terrible secreto que ocultan los tres; sólo hasta el final se enfrentan a sus propias debilidades para lograr la redención, y es el valor del amor y la amistad lo que los rescata de sus infiernos personales.

Sharon, la diva cibernética, es el catalizador del renacer del trío amoroso; al absorber los sentimientos de Myung por Isamu y por Guld, su lógica electrónica manipula los eventos para darle a sus 'amores' lo que más desean en el mundo: a Guld le ofrece el perdón a través de la muerte, y a Isamu le presenta la oportunidad de morir en el éxtasis del vuelo. Amor apache, ¿no?

Macross Plus, la película

Pegando y cortando los capítulos, la versión película de Macross Plus resume la historia de manera excelente; quitando escenas que, aunque no sobraban, podían faltar sin que el concepto básico sufriera demasiado. Además, se agregan escenas que no estaban presentes en los capítulos originales y que enriquecen a la historia sobremanera; vemos la niñez de los tres personajes, así como más escenas de su juventud, una canción inédita de Sharon Apple y más y mejores escenas de combate; la edición apo-ya a la narración, creando un producto de igual calidad, si no es que superior, a la ver-sión seriada.

Sin más que agregar, *Macross Plus* es de lo mejor que ha dado el género de la cien-cia ficción animada en un muy buen rato.

¿Quién es Shoji Kawamori?

Un ex-estudiante de ingeniería cuyo amor por la ciencia espacial lo llevó a convivir con los animadores del famoso Estudio Nue (Macross, Orguss) y de ahí a trabajar en una enorme cantidad de series animadas como diseñador de mechas (aviones, naves espaciales, robots gigantes, etc.).

Las Valkyries de *Macross* (Veritechs) y la maquinaria alienígena de los Zentraedi; la heroica unidad prototipo Gundam 1 y la enorme Unidad 2 de *Mobile Suit Gundam 0083*; El Roadrunner de *Mobile Police Patlabor*; los ultrarealistas automóviles Fórmula uno de *New Century GPX Cyber Formula 11*... La lista de sus diseños mecánicos sigue y sigue... Sin embargo Kawamori no se duerme en sus laureles: Su regreso en los '90s con *Macross Plus* fué tan sólo el primero de una nueva gama de geniales creaciones perfectamente realistas y científicamente plausibles. Entre sus últimos trabajos se encuentran las nuevas Valkyries de Macross 7 y los impresionantes diseños mecánicos de Escaflowne.

¿Pero qué tiene que decir el propio Kawamori sobre Macross?

"Ya han pasado diez años desde que la serie original estuvo al aire. Y obviamente muchas cosas han pasado desde entonces; por ejemplo ahora ya hay cazas 'invisibles' al radar y la cantante ídolo ha desaparecido practicamente de la industria del entretenimiento. Estas cosas tuvieron un profundo impacto en la historia conocida como *Macross*.

Para decirlo en pocas palabras, tras completar la serie original, sentí que había hecho todo lo que se podía hacer. Sentí que 'mi Macross' había terminado y que era hora de hacer otra cosa.

O al menos era como me sentía en ese momento. Sin embargo, como el mundo ha cambiado mucho desde entonces, empecé a sentir que podía crear un nuevo *Macross*, uno que estuviera más de acuerdo con esta época. Así que tomé el reto una vez más.

Y así fué como surgió *Macross Plus*. La realidad cambiante, la amistad entre estos tres personajes –Estas cosas fueron el eje para una serie que gira a su alrededor, con una enorme guerra como fondo.

Quería hacer una historia que fuera agradable a aquellos que no han visto mucha animación. Por supuesto que también quería hacer una historia que fuera agradable a los fans, una historia que combinara la acción y los otros elementos que hicieron famoso a Macross. Sin perder de vista ambos objetivos, quería hacer una historia que fuera a la vez interesante y peculiar. Espero que les guste."

Fuente: Towards a New Age of Macross, Animerica, vol 3, no 1. pg. 7, Viz Comunications Inc, San Francisco, E.U.A., 1995.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

FUENTE DE SODAS & COMICS

Casa de los Secretos

MANGA ANIMACION JUEGOS DE ROL COLLECTIBLE CARDS GAMES

Ven a descubrir los límites de tu imaginación...

¡Al fin cerca de tí una tienda donde puedas conseguir todo lo que has deseado de tus series preferidas!

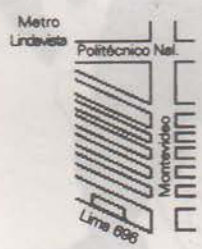
* Sailor Moon
* Dragon Ball
* Guerreras Mágicas
* Caballeros del Zodiaco
* Candy Candy

y Mucho Más...

Manga, Animación, Cómics en español, Tarjetas, Posters, afiches, etc.

SI YA JUEGAS O QUIERES APRENDER:

Contamos con Mesas para **Juegos de Rol** (Advanced Dungeons & Dragons, **Vampire**, Werewolf, **Star Wars**, etc.) y de Tarjetas (**Magic, the Gathering**, Jyhad, etc.), junto con **Cafetería** para que pases un buen rato disfrutando de tus hobbies con tus amigos.



¡Pregunta por nuestras clases de dibujo!

Lima 696, casi esq.
Montevideo
Col. Lindavista.
Tel. 754 38 39

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

HERCULES

"La fuerza de un héroe no se mide por el tamaño de sus músculos, sino el de su corazón..."

Por Alma Bouchot.

Walt Disney Pictures llevó a la pantalla grande a uno de los personajes más importantes de la mitología griega, el fortachón de Hércules, protagonista de su película animada número 35, para unirse como un clásico al igual que La Sirenita, Aladdin, La Bella y La Bestia, y El Rey León.

Hijo de Zeus (voz interpretada en inglés por Charlton Heston) y Hera, Hércules (voz de Tate Donovan), el nuevo niño dios, es secuestrado por los secuaces del malvado dios de la Muerte, Hades (interpretado por James Woods), puesto que se ha dicho que Hércules será quien le impida apoderarse del mundo en veinte años, por esto lo convierte en humano con una poción y Hércules ya no puede volver al Monte Olimpo con sus padres y crece en un pequeño pueblo adoptado por una pareja sin hijos, sin imaginar que un día fue un dios, pero dotado de una increíble fuerza desde que era un bebé, lo que causa que se convierta en una amenaza para el pueblo y que nadie quiera acercarse a él.

Ya mayor, Hércules sospecha que él no pertenece a este mundo y decide ir a orar al templo de Zeus y es ahí donde éste le confiesa que es su hijo y que su lugar está con los dioses, pero para que él pueda regresar tiene que convertirse en un héroe verdadero, para lo cual es enviado con Filóctetes (voz de Danny DeVito), un divertido sátiro experto entrenador de héroes famosos como el mismo Aquiles (sí, el de el talón). Convertido en todo un héroe, Hércules va a Tebas a ejercer su profesión convirtiéndose en toda una celebridad, pero a pesar de mil hazañas aún no está listo para volver al Olimpo, tiene que demostrar, de corazón, que es digno de ser un dios. En una de sus aventuras rescata a una hermosa joven llamada Megara (voz de Susan Egan), de quien queda enamorado inmediatamente, pero que es esclava de Hades, quien la utilizará como el punto débil de Hércules y arma para lograr sus propósitos de apoderarse del mundo.

Uniendo de nuevo sus talentos, John Musker y Ron Clements, realiza-dores de Aladdin, nos cuentan la historia de Hércules con la ayuda del diseñador Gerald Scarfe, quién creara la imagen beatleriana del Sargento Pimienta en 1967, transmitiéndonos todo el glamour griego. La música es del ya más que conocido Alan Menken con letras de David Zippel, y el tema principal "Go the distance" es interpretado por Michael Bolton. Como datos curiosos, en México las voces de Hércules y Megara están dobladas por los cantantes Ricky Martin y Tatiana, y esta última, debo reconocer, me sorprendió por su excelente actuación; ellos mismos interpretan las versiones en español de las canciones de la película, "No importa la distancia" y "No hablaré".

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

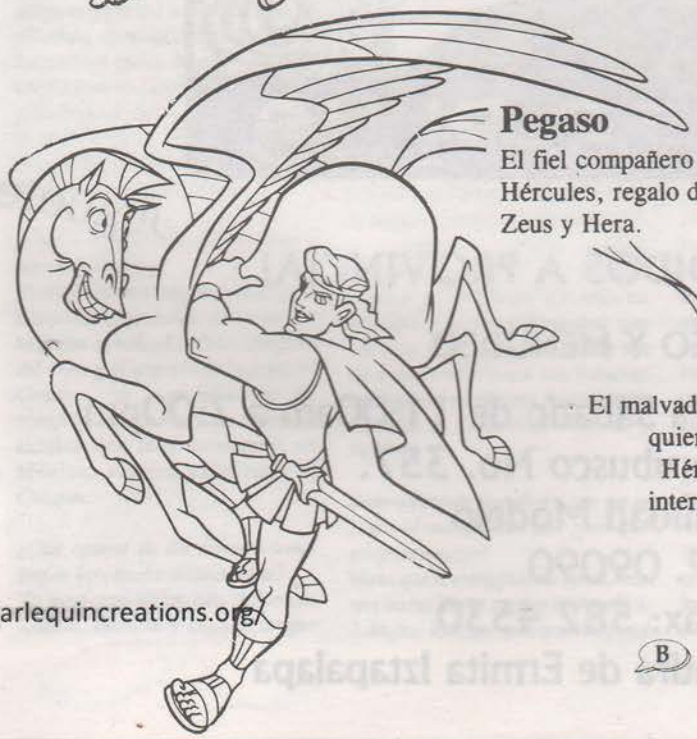
Personajes:

Hércules
Hijo de Zeus y Hera, nacido dios, pero convertido en humano por el malvado Hades, debe aprender a ser un héroe verdadero para poder volver al Olimpo.

Megara, (alias Meg).
La bella joven que vendió su alma a Hades por la vida de su novio, el cual después la abandonó por otra y ahora, aunque está enamorada de Hércules no quiere aceptarlo, y es utilizada por Hades para derrotar a Hércules.

Pena y Pánico
Los graciosos secuaces de Hades.

Filóctetes
También llamado Fil. Este simpático fauno, aunque un poco gruñón, se convierte en el entrenador de Hércule, a quien le toma mucho cariño y le previene contra las sucias intenciones de Megara.



Pegaso
El fiel compañero de Hércules, regalo de Zeus y Hera.

Hades,
El malvado Dios de la muerte, quien debe deshacerse de Hércules para que no se interponga en su camino.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

MOLO COMICS

CARDS & COMICS

Juguetes

Tarjetas especiales

Posters

Juegos de Rol.

© Macross Plus Production Committee/Bandai Visual

Juegos de Rol.

Posters

Tarjetas especiales

Juguetes

¡SURTIMOS PEDIDOS A PROVINCIA!

MAYOREO Y MENUDEO

Nos encontramos de Lunes a Sábado de 11:00am a 7:00pm

Av. Río Churubusco No. 357.

Col. Unidad Modelo

C.P. 09090

Tel. y Fax: 582 4530

Estamos a una cuadra de Ermita Iztapalapa

http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

El Buaku entrevista a: Luis Gantús

Luis Gantús podría ser un aficionado a los cómics cualquiera. Tiene veinticuatro años, está estudiando el tercer semestre de la carrera de comunicación y entre sus libros favoritos están *Tragicomedia Mexicana* de José Agustín y *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien.

Sin embargo no cualquier aficionado a los cómics puede vanagloriarse de conocer a Stan Lee o de haberse ido a echar la jarra con Moebius al Tenampa. Y definitivamente no cualquier aficionado puede decir que ha organizado (junto con su hermana Fernanda) el que ha sido desde hace cuatro años uno de los eventos más relevantes del ambiente nacional… La primera convención de cómics propiamente dicha en México: La Conque.

Pero eso no es todo, Luis Gantús ahora es parte del equipo de Mango y Toukán, como asistente editorial de los nuevos títulos de esta editorial: *Las Guerreras Mágicas*, de CLAMP y *Hellboy*, de Mike Mignola. Y fue precisamente en Mango y Toukán donde lo acorralamos para que contestara varias preguntas…

¿Qué le motivó y qué te motiva a hacer la Conque?
El origen es muy sencillo: queríamos hacer una convención como las que se hacen en todo el mundo. Después del éxito y el impacto de la primera Conque, se convirtió en un compromiso con los fans; mientras existan dos fans de cómics en México, seguirá existiendo la Conque.

¿Qué opinas de las convenciones que se han hecho últimamente?
Yo creo que todos son esfuerzos loables, siempre y cuando tengan una idea. No hacerlas por hacerlas, se tiene que ofrecer al público algo diferente; no se trata de poner a un montón de tiendas juntas. Las tiendas son un factor importante, pero hay que complementarlas. De lo contrario se convierte en un tianguis de cómics.

¿Tu mejor experiencia en la Conque?
Cuando conocí a Sergio Aragonés y en la primera Conque cuando los voluntarios me regalaron un original de Humberto Ramos: casi chillo, realmente fue muy emotivo.

¿Y la peor?
La inauguración de la tercera Conque. Estaba muy nervioso y muy enojado por la actitud que tuvo Centro Médico. La gente no se dio cuenta de que no fue culpa de nosotros; habíamos planeado todo bien, pero Centro Médico nos cerró puertas, nos regresó gente y las formó mal. Ya cuando nos dimos cuenta era un pandemónium. Gracias a Dios todo salió bien, porque los fans de cómics son muy tranquilos, es gente que se va a divertir. *(Nota del editor: en el periódico* Reforma *apareció una nota que calificaba de "desastrosa" la inauguración de la Conque, culpando a Gantús y a todo su equipo)* En el cómic de la Conque 97 nos disculpamos de todos los errores y viene un artículo de esto. Lo hacemos para que vean que no nos damos baños de pureza, claro que hemos tenido errores garrafales.

¿Por qué y cómo entraste a trabajar en Mango y Toukán?
¡Porque necesitaba chamba! Me gustan mucho los cómics; no sólo leerlos sino también trabajar en ellos. Llegué con Jaime Flores (*Editor de la mayoría de los títulos de Mango y Toukán, entre ellos* "Supercampeones", "Toukán Manga" *y* "La Mosca"), le traje mi solicitud y tuve que demostrar que era apto para el puesto. Ahora me encargo de todo lo que son licencias o trabajo del extranjero. Soy asistente editorial de *Guerreras Mágicas* y *Hellboy*.

Anteriormente has dicho que no te gusta el manga, así que ¿por qué adaptas manga?
No es que el manga no me guste, sino que no me llama mucho la atención. Adapto manga porque soy un mercenario; uno tiene que trabajar. Y te voy a ser sincero: cuando agarras a un personaje, le comienzas a agarrar cariño. Yo no había visto Guerreras Mágicas hasta que tuve que fletarme toda la serie completita y te empiezan a gustar cosas y personajes como Marina y el diseño de la armadura de Zagato, aunque hay cosas que para mí son insufribles, como Lucy; y he tenido que ver las cosas con profesionalismo. De todos modos es cómic: en Japón se le llama manga, en España tebeo y ha de haber más nombres, pero todo es cómic, todo es historieta, todo es lo mismo.

¿Por qué meterle color a Guerreras Mágicas?
Sabemos que el manga original es en blanco y negro, pero aquí se le conoce por la animación. Tienes que ponerle color para hacerlo comercial, porque mucha gente en México tiene la idea equivocada de que un cómic a blanco y negro es de baja calidad.

El público de Mango y Toukán es básicamente público nuevo, pues no se ha logrado convencer al público conocedor que va a las tiendas de cómics… ¿Qué van a hacer para remediarlo?
Este público es tan importante como cualquier otro, y nuestro interés son todos los públicos, por eso vamos a comenzar con *Hellboy* para jalar al público comiquero y también para jalar a más gente que no conoce éste tipo de cómic.

¿Quién es Hellboy?
Es un personaje de Mike Mignola. Es un demonio que fue invocado y que se convierte en un detective de lo paranormal. Tiene un dibujo muy original, muy de autor.

¿Y por lo mismo que es un demonio no creen que vaya a haber problemas con grupos religiosos?
Pues no sé si cuando salga alguien quiera hacernos un boicot. Lo que sí puedo decir es que es un demonio bastante buena onda, no se mete para nada en cuestiones religiosas… al menos en los primeros números.

¿Y qué pasa con Toukán Manga*?*
Toukán Manga es un proyecto que, desgraciadamente, los mismos chavos que trabajan en ella no lo han querido tomar en serio, parece que los únicos que han tenido regularidad son el equipo de *I-Doll*. Los demás son muy impuntuales, le bajan mucho la calidad de un cómic a otro, le varían la historia y te meten en problemas editoriales. Se les olvida el profesionalismo; en la primera Conque me decían "A los artistas independientes no los apoyan las editoriales" y quizá *Toukán Manga* no era lo que todos querían ver y fue muy criticado. Pero hay que darle su crédito, porque fue el primer intento de una compañía grande de hacer algo con los artistas independientes. Ellos mismos se han encargado de decir: "¿Saben que?, no gracias". Ahora viene *Ultrapato* de Edgar Delgado, que es una serie muy buena. Empieza por ahí del número 13 o 14 de Toukán Manga, cuando termine I-Doll. Si responde y funciona vamos a seguir intentándolo, estamos abiertos a proyectos de calidad y profesionalismo.

Pues sí, eso es lo importante ¿Y porqué no apoyar a artistas independientes que no hacen manga?
Porque necesitan presentar un buen proyecto. Es común que lleguen y te digan "¡Traigo una historieta padrísima!" y sólo te traen pin up's (ensayos), o te traen páginas sin texto, etc. no te traen un proyecto de historieta, no te traen personajes, no te traen una historia, llegan "a la buena de Dios." Y por el otro lado, hay gente con muy buena calidad, pero está mucho el: "Ah bueno, ya te traje mi historieta, ahora quiero que me pagues tanto por regalías, tanto por esto, tanto por lo otro…" Y tú dices: "¡Espérame, ni que fueras Jim Lee!" Llegan con una serie de exigencias que parecen ridículas, no llegan con la idea de: "Bueno, voy a empezar a trabajar en esto…" Es muy difícil empezar a trabajar en el medio, pero de entrada están pidiendo como si llevaran trabajando 14 años en esto. Comúnmente son los que yo llamo: "genios de dos años," o los del síndrome de "mi hijo es grande." Les digo así porque son gente que toda la vida le han enseñado los trabajos al papá y el papá les dice: "¡Tu dibujo es padrísimo! ¡Eres lo máximo! etcétera." Y les empiezan a meter esa mentalidad desde muy niños.
Estamos abiertos a sacar un buen proyecto… Pero tiene que ser un muy buen proyecto, algo comercial. Hay [illegible] abrir el mercado hay que empezar con lo ya

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

establecido, con lo que ya está comprobado qué funciona... Y por ahí puedes empezar a meter cosas diferentes y poco a poco la gente va a responder. Y si la gente responde ya podrás dar un paso adelante y luego otro, y otro... Yo creo que todos los artistas hacen eso. Empiezan, se dan a conocer... y cuando ya son conocidos, entonces sacan sus propias propuestas. Por ejemplo: Frank Miller trabajó en *Return of the Dark Knight (El Regreso del Caballero de la Noche, disponible ahora por VID* -ed.) y empezó a tener un éxito bárbaro. Después se empieza a salir de las editoriales, hasta que tiene su propia propuesta (*Sin City*)... ¿Y qué hace con esa propuesta? Pues la cuida muy bien... Yo creo que ése es un punto que hay que tomar en cuenta en las editoriales: hay que llegar con una visión clara de lo que es trabajar a nivel profesional.

¿Y la Conque cómo va?
Muy bien, gracias a Dios. Vamos a tener eventos muy padres, muchísimos regalos... Una especie de rally que se va a llamar "Aventura Conque" donde van a tener que contestar una trivia bastante pesada; van a tener que contestar contraseñas y conseguir cosas. Les doy un tip: van a tener ventaja los que han ido a Conques anteriores... Va a estar muy bien el evento; tenemos invitados de nivel internacional como Boris Vallejo y Julie Bell, Arthur Adams (*Monkeyman, X-Men*) que fue la inspiración de McFarlane, aunque lo quiera negar. También viene Phil Yeh (caricaturista infantil, creador de *Frank the Unicorn*), acompañado de Lou Harrison, la hermana del ex-beatle. Viene Stephen Sansweet de Lucasfilm, quien trae sorpresas sobre el futuro de Star Wars. Estén abusados, porque en cualquier momento puede llegar alguien del comité organizador, les va a pedir algo de algún personaje, y si lo traen se llevan un regalo. Va a haber conferencias todo el día: tópicos sobre manga, sobre historieta mexicana, sobre doblaje... No se la pierdan, va a ser una conferencia de doblaje diferente a lo que se ha hecho últimamente. Vamos a tener también el homenaje a Angel Mora, creador de *Chanoc*.

¿Qué problemas ha habido con los independientes en el Conque?
Es un despapaye... Hijole *[piensa]* Siempre los hemos apoyado y me caen muy bien todos, pero en cuestión de evento y en cuestión de logística causan cada problema... pero ninguno grave. Ha habido ciertas decepciones que he tenido con algunos de ellos que no han progresado, que siguen es su misma mentalidad, que siguen sacando un cómic *Conca!* (que sale cada Conque)... Ese tipo de cosas me ponen... me ponen triste. La Conque como una convención grande tiene la obligación de darles ese lugar, porque mal que bien es historieta mexicana. Sin embargo, si los independientes demostraran que van progresando, que van adelante, que cada vez están haciendo cosas diferentes, uno ya puede decir: "Bueno, hay que darles un stand" Porque un stand cuesta dinero... Y a un independiente no se lo puedo cobrar, porque sé que no tiene la capacidad económica. Por eso la cuota que se les cobra es mínima, porque la razón de que estén ahí no es para que paguen su cuota, sino para participen en el evento; para que muestren su producto y se comprometan con el público. Nosotros vamos a seguir apoyando a los independientes siempre, pero cada vez vamos a apoyar a los que demuestren ganas de trabajar y vamos a dejar de apoyar a los que demuestren que solamente se están aprovechando de este evento para hacer un poco de lana.

Y bueno, ¿Qué opinas de las revistas informativas (también conocidas como fanzines)?
Son buenos... aquí realmente se ha establecido una competencia. No se puede negar que hay competencia, pero yo los considero buenos. A veces, como se los he comentado a algunos, no les entiendo porque a veces se vuelven demasiado especializados y tienen que pensar un poco en el público que no conoce. Principalmente en lo que es manga... necesitan ser un poco más accesibles, más didactas, sobretodo pensando en que hay gente nueva que quizá no entienda. Porque luego usan un lenguaje muy técnico, muy de jerga de comiquero y aguas; porque ese lenguaje lo tenemos nosotros, no lo tiene alguien que no lee cómics, o que no está tan clavado en esto. Por lo demás, excelentes. A mí me encantan; todo lo que tenga que ver con cómic me encanta.

Para terminar: ¿un mensaje para los lectores de esta revista disqueseria...?
Pues que sigan así, que no sean serios. La historieta no tiene nada de serio y yo creo que es la mejor manera de pasar tu tiempo. Te entretienes y te idiotiza menos que la televisión, incluso puedes escuchar música mientras la lees... ¡Es perfecta!
Vayan a la Conque, se van a divertir muchísimo... Y un abrazote a Plan B por todo su esfuerzo.

COMIC SAMA

TARJETAS POSTERS MANTAS CD`S
PLAYERAS FOTOS MUÑECOS PELICULAS
BARAJAS
ETC.

Estamos en la mera esquina del Eje I Norte y Gonzáles Ortega, en Tepito.
De Miércoles a Lunes.
¡Los Jueves y Domingos hay descuentos en todos los productos japoneses!

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

ドラゴンボール DRAGON BALL

Por Abreu.

Nota: ya sé que muchos me querrán matar porque no explico más detalladamente la historia de la saga de Dragonball. Sin embargo, ya se ha contado esta historia tanto en Plan B (Anuario, año 2, no 0), como en otras partes, y la verdad ya hace falta hablar de otras cosas.

Más de 13 años han pasado desde que *Dragon Ball* apareció por primera vez en las páginas del semanario *Shonen Jump*, iniciando así una saga que tendría a millones de fans en todo el mundo pegados a los puestos de revistas y luego a la televisión. Akira Toriyama, creador de la serie, ya había gozado de un éxito moderado con su trabajo anterior: *Dr. Slump*, pero la verdadera fama y fortuna llegarían con las aventuras de un pequeño niño inocente, basado (ligeramente) en la leyenda china del Rey Mono (Son Gokuh).

Básicamente la temática de esta serie se puede dividir en tres partes: La primera se centra en las aventuras de Goku y compañía mientras buscan las esferas del dragón. El punto fuerte aquí es la comedia, propiciada por las personalidades tan disímiles de los personajes: El héroe totalmente inocente (al punto de ser ingenuo), una chica genio algo precoz, un orgulloso guerrero del desierto (con fobia a las mujeres), un anciano maestro de las artes marciales que también es el mayor pervertido sobre la tierra... y una larga cadena de etcéteras. También dignos de mención son los villanos en esta etapa (Pilaf y sus secuaces y los diversos generales de la Patrulla Roja) que irónicamente son al mismo tiempo increíblemente poderosos y casi totalmente inútiles. En esta primera etapa Toriyama retoma algunos elementos de Dr. Slump, principalmente un sentido del humor algo escatológico (incluso Goku viaja a Villa Pingüino, lugar donde se desarrolla esta serie y conoce a los protagonistas). También aparece por primera vez Chi-chi (Milk), quien no tendría mucha trascendencia, si no fuera porque desde el principio "amenaza" con convertirse en la esposa de Goku (y peor aún: ¡lo consigue!).

La segunda etapa empieza a insinuarse con la llegada de Piccolo Daimaoh (el primer villano realmente malvado de la serie) y se vuelve completamente obvia con el principio de Dragonball Z. Aquí la historia trata de ser un poco más dramática y seria, pero pasa a un plano un poco más comercial y el origen de Goku se transforma totalmente: su poder cada vez mayor se justifica al dársele un origen extraterrestre *(véase Goku, el hombre de acero, en estas páginas)*. También se rompe (momentáneamente) un patrón de comportamiento: hasta este momento, todos los rivales importantes de Goku (Yamcha, Krilyn, Tenshinhan, Piccolo, y más tarde Vegeta) habían terminado por convertirse tarde o temprano en sus aliados, sin embargo esto no hubiera sido coherente con los villanos inhumanos que aparecen en esta etapa. Freezer, los androides (aunque más tarde #18 se convierte en la excepción), Cell y los diversos villanos de las películas (Burolii se lleva mención honorífica) son personajes ultrapoderosos, aunque un poco planos en su personalidad, que una vez derrotados pierden su razón de ser y desaparecen.

Y la tercera etapa es quizá un híbrido de las dos primeras; Goku deja de ser el protagonista de la historia por un

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

aventuras de Gohan y Videl en la preparatoria (Great Saiyaman I y II) y en los pequeños Goten y Trunks, retomando el elemento cómico del principio de la serie (en éste rubro también hay que destacar la actuación de Mr. Satán). Por el otro lado, los villanos ultrapoderosos que amenazan la tierra no dejan de aparecer y es curioso cómo pueden coexistir la comedia y la acción dramática en una sola serie (Es difícil entender cómo un payaso panzón, rosa y con un vicio por los dulces puede ser el demonio más poderoso del universo y el enemigo más difícil de los protagonistas).

Pero después de 42 compendios de manga y literalmente cientos de capítulos de televisión hasta el más prolífico de los autores se cansa... Sin embargo quienes no se cansan son los fans y en febrero de 1996 comienza Dragon Ball GT, una serie animada que retoma la historia de Goku y compañía donde se quedó.

Cabe señalar que Akira Toriyama nunca quiso continuar con la serie; sin embargo, después de una serie de jugosas ofertas por parte de Toei Animation, Toriyama accedió a vender los derechos exclusivos para que apareciera una serie de animación más.

Esta serie ha sido recibida con mucha controversia por los fans de Dragonball. Muchos la han recibido con entusismo; pero otros, especialmente los aficionados con mayor "antiguedad", esta serie es tan sólo un intento de Toei Animation de seguir capitalizando el enorme éxito del trabajo de Toriyama. Sin embargo, no se puede negar que el equipo de esta serie creció viendo Dragonball, puesto que tiene todas las características de un producto hecho con amor (y con un poco de nostalgia). En los primeros capítulos podemos ver a todos los personajes de la serie con unos años más encima; Vegeta y Bulma se retiran y tienen (¡por fin!) una vida conyugal más o menos normal y ahora Trunks es el presidente de Capsule Corp. Gohan es todo un médico y está casado con Videl y tienen una pequeña hija llamada Pan. Krilyn y #18 tienen una pequeña niña llamada Maron (que es la viva imagen de su padre -- aunque con el cabello de su madre)...

La historia da un giro justamente en el primer capítulo, cuando Pilaf y sus secuaces logran por fin conseguir las siete esferas del dragón (de las que ya nadie se acuerda). Pilaf invoca a Shen Long y justamente en ése momento aparece Goku, quien le pregunta a Pilaf qué quiere pedirle al dragón. Es en ése momento que ambos se reconocen y Pilaf se dá cuenta de que, si no pudo vencer a Goku cuando éste era un niño, menos podrá hacerlo ahora. Pilaf dice que quisiera que Goku siguiera siendo un niño para que no fuera tan poderoso y Shen Long interpreta esto como un deseo y ¡Bang!: Goku tiene ocho años de nuevo y la paradoja subsecuente hace que las esferas del dragón se distribuyan por toda la galaxia. Así que Goku, Trunks y Pan se lanzan por la galaxia en una nave espacial para buscarlas.

Sin embargo, la historia regresa a los combates ultrapoderosos cuando Goku (ya reestablecido) vuelve a la tierra y es ahora otra amenaza interplanetaria (llamada Baby) quien lo obliga a elevar su poder una vez más... Y entonces llegan los consabidos Mono Gigante Super-Saiyan y el cotizadísimo Super Saiyan, nivel 4.

Es precisamente aquí donde empieza la controversia, sobretodo porque muchos fans del manga opinan que ambas presentaciones son simplemente imposibles por dos razones: Según la interpretación de varias personas, un Saiyan pierde la cola al convertirse en Super Saiyan por primera vez, si es que no la había perdido antes (y si no me creen, ¿quién le quitó la cola a Burolii?). Así que, si un Super Saiyan ya no tiene cola, ¿cómo va a convertise en Simio Gigante?. En segundo lugar, cuando Goku llega por primera vez a nivel Super Saiyan 3, comenta que no puede elevar más su poder, porque de hacerlo explotaría.

Pero otros no están de acuerdo con ésta interpretación y consideran que quienes opinan así son simplemente snobs del manga... en fin: en gustos se rompen géneros y nosotros todavía tenemos que ver esta serie para darles más información. (si, efectivamente vamos a publicar la historia de GT, pero no se impacienten)

Mientras tanto disfruten el resto del artículo...

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

GOKU, EL HOMBRE DE ACERO

Ilustración por Carlos "Goku" Sanz

Ok, Ok... es una broma. Sin embargo como dice el dicho: "Entre broma y broma..."

Piénsenlo, Son Goku y Supermán son bastante parecidos, al menos en un nivel superficial: Ambos tienen una gran fuerza, pueden volar y disparar rayos de energía. También son los supervivientes de una raza extinta que se salvan de la destrucción de su planeta gracias a una cápsula que los lleva desde bebés hasta el planeta Tierra. Y ambos se convierten en los defensores de su planeta adoptivo, enfrentándose a miles de amenazas.

Pero a partir de ahí, son bastante diferentes.

Se podría especular que Toriyama quiso experimentar con el género de superhéroes al principio de Dragonball Z; después de todo, las referencias al origen extraterrestre de Goku y las similitudes que mencioné antes no son evidentes sino hasta que empieza esta etapa de la historia.

Sin embargo, las diferencias entre ambos personajes (y entre ambos géneros) son enormes: Supermán es el guardián del bien y la justicia (muchos añadirían: "y el American Way") y emplea sus poderes en bien de la humanidad como una gran responsabilidad moral. Sin embargo, para Son Goku los conceptos de "ley y orden" son completamente intrascendentes, y si llega a salvar al planeta entero en varias ocasiones es porque ama a su planeta adoptivo y más bien lo que no permite es que molesten a sus amigos.

También existe otra diferencia importantísima: En la mayoría de los universos de cómic norteamericano, el de Supermán incluido, el tiempo no transcurre y los personajes nunca envejecen. Al igual que la mayoría de las series de televisión exitosas, como *Hospital General* o *Dinastía*, que llevan más de treinta años al aire, los títulos americanos de historieta están diseñados para durar eternamente (o mientras el rating los sostenga). Esto por supuesto que no existe en la historieta o en la televisión japonesa donde, al igual que en Latinoamérica o Europa, estamos acostumbrados a que las historias tengan un principio, un desarrollo y un final (comparemos la mayoría de las telenovelas mexicanas a las series de televisión mencionadas anteriormente).

¿Tiene esto que ver con la creciente popularidad de la animación japonesa en nuestro país?
Ya veremos.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

¿Qué hay en un nombre?

La enorme mayoría de los nombres propios en Dragonball son parte de algún tipo de chiste. He aquí algunos de ellos

Son Goku

Raditz

Vegeta

Trunks

Videl

Pilaf

Puar

Krilyn

Maron

Nombre	¿Quién es?	¿Qué significa?
Kakarotto	El nombre original (Saiyan) de Goku	La palabra inglesa "carrot" (zanahoria)
Vegeta	Principe del planeta del mismo nombre	La palabra inglesa "vegetable" (vegetal)
Raditz	Hermano mayor de Kakarotto	La palabra inglesa "radish" (rábano)
Nappa	Lugarteninete de Vegeta	Una variedad de col china
Gohan	Hijo mayor de Goku y Milk	Significa literalmente "arroz" o "comida"
Pan	Hija de Gohan y Videl	"producto hecho de harina, agua y levadura" ¿Qué creías?
Bulma	Heredera de la Capsule Corp.	Viene de la palabra inglesa "Bloomers" (ropa interior femenina)
Trunks	Primer hijo de Bulma y Vegeta	La contraparte masculina de "Bloomers"
Bra	Segunda hija de Bulma y Vegeta	Otra pieza de ropa interior femenina (¿notan el patrón?)
Chi-Chi (Milk)	Hija de Gyou-Maou, el rey vaca.	Palabra de jerga japonesa que significa "senos" (igual que aquí)
Videl	Hija de Mr. Satan, el "campeón indiscutido"	Las letras reacomodadas de la palabra "devil" (demonio)
Krilyn	Un monje calvo, primer compañero de entrenamiento de Goku	La palabra japonesa para "castaña" ¿Será porque es calvo?
Maron	hija de Krilyn y #18	La palabra francesa para "castaña"
Uulong	Un cerdito pervertido que cambia de forma	viene de "Wul-ong", una variedad de té chino
Puar	Un gato volador que también cambia.	Una variedad china de té ligeramente fermentado
Yamcha	Un orgulloso guerrero con un secreto	La pronunciación china de "Dim Sum", un platillo chino.
Tenshinhan	Guerrero de tres ojos, entrenado por Tsuru	La pronunciación japonesa de "Tien chun fan", arroz frito chino.
Lunch	Una extraña chica con problemas de personalidad	Ya sea "una comida ligera de mediodía" o el verbo inglés "Launch": lanzar, arrojar...
Pilaf	Diminuto megalómano obsesionado con conquistar el mundo	Del turco "pilav", un platillo sazonado de arroz.
Shou y Mai	Esbirros de Pilaf	Un juego de palabras doble: Shou-mai, un platillo chino

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Fuente: Animerica, vol.4, no.11, 1996

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Entrevista con Akira Toriyama

Esta entrevista aparece al final del libro para coleccionistas de Dragonball, número cuatro. Debido a que este libro sólo está disponible en Japonés, conseguimos esta traducción para ustedes.

Entrevistador (E): *Si escribieras otra serie de Dragonball, ¿Quién sería el héroe?*
Akira Toriyama (AT): Quisiera que el héroe fuera **Mr. Satan**. Me pregunto qué tal quedaría un manga cómico con **Mr. Satan** y **Buu**.

E: *Si pudieras hacer que uno de tus personajes fuera tu padre o tu hijo, ¿Quienes serían?*
AT: Si pudiera elegir a mi mamá de entre todos mis personajes, sería **Bulma**... Bueno, es muy rica, muy lista, y creo que sería una buena madre... Me gustaría que **Dende** fuera mi hijo: puede curar heridas. Pero como se ve un poco raro, probablemente lo molestarían los niños en la escuela.

E: *¿Qué personaje va a vivir más, y cuál menos?*
AT: El personaje que más viviría sería **Kamesennin** (Roshi); ya ha vivido muchísimo, y creo que es el personaje más feliz. El que se va a morir antes creo que será **Vegeta**. Bueno, todos tarde o temprano nos morimos, pero Vegeta tiene la presión muy alta (por los corajes), así que yo creo que se va a morir joven.

E: *Si pudieras renacer como uno de tus personajes, ¿Cuál elegirías?*
AT: Me gustaría ser el **Trunks** que creció en paz. Es muy rico, así que podría comprar todos los juguetes que quisiera y también es poderoso. Diría que es la mejor opción.

E: *En tu opinión, de todos tus personajes, ¿Cual es el más fregón?*
AT: Creo que es **Goku**. Mantiene su inocencia toda su vida, y es uno de los seres más poderosos del universo. ¡Creo que Goku es el número 1!

E: *¿El mejor gourmet?*
AT: Creo que a **Satan** le gustaría la comida cara. Es el tipo de persona a la que le gustaría la comida cara.

E: *¿El más tímido?*
AT: Piccolo... Pero creo que los Namekianos son una raza muy tímida, así que no es su culpa.

E: *¿El que está más a la moda?*
AT: Al principio pensé que sería **Bulma**, pero cuando ya es mayor le pusieron ropa de viejita *(nota: Toriyama no escribió ni dibujó Dragonball GT)*. Así que sería **Trunks**.

E: *¿El más loco?*
AT: Tendría que ser **Kamesennin** (Roshi). ¿No es acaso obvio que es un pervertido todo el tiempo?

E: *¿Qué edificio te gustó más?*
AT: En primer lugar pondría a **La Torre Karin**. Es un lugar que está balanceado sobre un pilar delgado, pero se ve interesante. Creo que desbalanceada se ve bien. Me gusta la idea de que ese diseño sería imposible en la vida real. El segundo lugar se lo gana el **Palacio de Kami-sama**. Me gusta la idea de que está siempre flotando en el aire, y me gusta porque se vé raro. En tercer lugar pondría al escenario del **Tenkaichi-Budokai**. No porque me guste mucho, sino porque siempre fué muy difícil de dibujar.

E: *Si te fueras de viaje al mundo de Dragonball, ¿Qué lugares te gustaría visitar?*
AT: Primero visitaría el **Palacio de Kami-sama**. Me gustaría ir en plan de turista y saber cómo se ve por dentro. Después visitaría la **Capital Occidental**, donde vive Bulma. No porque me guste mucho, pero creo que sería padre visitarla. Después iría al **Kaioshinkai**. Parece que un lugar sumamente pacífico; aparte, el clima se ve agradable.

E: *¿Dónde te gustaría quedarte a vivir?*
AT: En **Kame House**. Ir de compras sería la muerte, pero probablemente me conseguiría algún mecha para cruzar el océano. Si no hubiera tifones, Kame House sería lo mejor. Si la isla fuera un poco más grande, con una Kame House del tamaño de la Corporación Capsule, me gustaría aún más.

E: *¿Cuál te parece que fué el mejor Kamehameha?*
AT: El primero de **Kamesennin**. Eso es porque fué el disparo que empezó la historia del *Kamehameha*. Aparte creo que fué el más efectivo, por la manera en que lo hizo, quiero decir.

E: *¿Qué técnica te gustaría más tener?*
AT: En primer lugar sería el **Bukujutsu** (volar). Me gusta la idea de poder volar sin ayuda ¿No te parece que sería muy útil en la vida normal? En segundo, me gusta el **Sukanido** (teleportación). Me gustaría poder viajar a cualquier parte tan sólo pensándolo. ¡También me gustaría poder hacer el **Kamehameha**! Creo que poder hacer volar cosas sería impresionante. Pero tener que pagar por los daños sería horrible.

E: *¿Cuál es la técnica preferida, de todas las que inventaste?*
AT: #1 El **Kamehameha**. Como técnica, no es la gran cosa, pero aquello de poder guardar Kamehamehas para usarlos después fué interesante. Kamehameha es lo máximo. Mi esposa inventó el nombre. En segundo sería **Gekitotsu Buu Buu Volleyball** (una técnica donde se atrapa al enemigo en una esfera de energía para después estrellarla contra el piso como pelota de volibol). Es bastante tonta, pero divertida. También me gusta el **Super Ghost Kamikaze Attack** (una técnica estilo Ascot de invocar fantasmas). Me gustan los monstruos. Esta fué la primera vez que cambié mi manera de pensar sobre técnicas de combate.

E: *¿Cuál fué tu batalla favorita?*
AT: Probablemente en primer lugar estaría la batalla contra **Piccolo-Daimaho**. Eso es porque fué la primera vez que se enfrentaron contra alguien verdaderamente malvado. En segundo lugar pondría la batalla de **Gotenks** contra **Majin-Buu**. Creo por fin logré dibujar una batalla que realmente me gusta.

E: *¿Cuál fué el Tenkaichi-Budokai más memorable, en tu opinión?*
AT: Cuando lo pienso, creo que la pelea más memorable fué la de **Goku contra Tenshinhan**. Eso fue porque estaban perfectamente equilibrados en sus poderes.

E: *De todos los artefactos que creaste, ¿Cuál te gustaría tener?*
AT: ¡Las Capsulas! Me gustaría tener las **Capsulas Hoipoi** cuando estoy de viaje. Sobre todo cuando no encuentro dónde estacionarme. Son realmente convenientes. Puedes guardar prácticamente lo que quieras en ellas... pero me pregunto qué pasaría si guardaras un carro, o una casa que todavía tuviera a alguien dentro. Las puse en primer lugar porque se suponía que sería un manga de aventuras y los personajes iban a estar perpetuamente de viaje, y si los pusieras a cargar bolsas se verían ridículos, o al menos anti-heróicos. En cambio, si pudieran poner todo lo que necesitaran en capsulas, sería muy ventajoso, y te da la oportunidad como autor de sacarte cosas de la manga.

E: *¿Cuál fué tu humano artificial favorito?*
AT: Sería la segunda forma de **Cell**. Creo que me quedó muy fregón, pero cuando se lo enseñé a Kondo-san, mi editor en jefe, opinó que se veía algo estúpido, así que cambió de forma muy rápido. Pero yo había planeado que pasaran más cosas con Cell en esa forma. En segundo lugar me gusta **Androide número 18**, porque se ve muy diferente a la chava típica que yo dibujo. Después me gustan los Androides **número 19** y **número 20**. Se supone que ellos iban a ser los villanos en un principio, pero como eran viejitos me arrepentí.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

No tenemos Dragon Ball...

...Pero tenemos Videos, Libros, LD´s, Revistas y Modelos de las mejores series como: Evangelion, Escaflowne, Slayers, etc.
Y la verdad es que sí tenemos Dragon Ball, pero mejor te invitamos aque conozcas el mejor surtido de anime en México.

http://arlequincreations.org/ Tokyo

http://arlequincreations.org/

No tenem
más g
Tenemos

Av. Unive
Col. Del V
Tel. 524 288

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

¿Buscas tarjetas de anime japonés o superhéroes Norteamericanos?

Aquí sí te aseguramos que tu colección no se queda incompleta.
Surtimos pedidos a provincia.
Mayoreo y Menudeo

© Shoji Kawamori/Kodakawa Shoten/Sunrise/TV Tokyo
http://arlequincreations.org/

I C 8

os la tienda
rande...
a MEJOR...

sidad 1163.
le, Mex. D.F.
Fax. 534 1930

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

BRAM STOKER'S Dracula

Por Macarena Muñóz.

Música tenebrosa, aullidos de lobos, algún presagio de tormenta, murciélagos revoloteando aquí y allá, noches que se eternizan, doncellas inocentes y desprotegidas con camisones transparentes y amplios escotes, mordidas letales que a pesar de todo están llenas de vida y un personaje alto, pálido, misterioso y muy seductor que por lo general viste capa negra. ¿Todo esto les parece conocido? ¿lo han visto en un lugar o en muchos? ¡Claro! Ya que son los ingredientes principales de una película de vampiros. Y cuando hablamos de estas criaturas fascinantes, siempre las relacionamos con un nombre en especial: Drácula, que aunque no es el único sí es el más conocido. Pero antes que el cine apareció en la literatura y este año se conmemora el primer centenario de la novela *Dracula*.

La más reciente película acerca de este personaje (aunque sea de '92) dio a conocer a un tal Bram Stoker, aunque sólo fuera de nombre pues jamás se supo –al menos dentro del film— quién era o qué había hecho para hacerse merecedor al privilegio de aparecer en el título. Sólo hasta después, por medio de entrevistas o programas especiales, el director Francis Ford Coppola y el guionista James V. Hart, aclararon que Bram Stoker era el escritor de la novela que habían adaptado a la pantalla grande, con el orgullo de ser casi casi los únicos que supieron respetarla de cabo a rabo. Muchos así lo creyeron y sin pensarlo dos veces, corrieron a comprar el libro, para desilusionarse (después de haber leído menos de la cuarta parte) al darse cuenta de que la novela no era como la película. Además Hart incluyó un prologo que no hizo Stoker y declaró a cuantos quisieron escucharlo que *Bram Stoker's Dracula* era una historia de amor, algo así como la Bella y la Bestia pero con un vampiro y el punto de vista de Mina, la única mujer que pudo descubrir, reconocer y amar el lado humano de Drácula.

Abraham Stoker

Pero vayamos por partes, como dijo el descuartizador. Saber quién fue Bram Stoker nos ayudará a comprender un poco mejor el mito de Drácula y su vigencia a lo largo de cien años.

Abraham Stoker (después abreviaría su nombre) nació el 8 de noviembre de 1847 en Clontarf, un pequeño pueblo muy cercano a Dublín. Para Irlanda era una época marcada por la hambruna, el cólera y la guerra, sin embargo eso no afectó de gran manera a la familia de Stoker, a pesar de que eran unos modestos funcionarios. Pero Stoker fue un niño bastante enfermizo durante los primeros años de su

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

vida, y para entretenerlo, su madre Charlotte le contaba viejas leyendas irlandesas rebosantes de gnomos, banshees, elvens, elfos y ondinas, entre otras criaturas fantásticas. Se cree que estas fueron las primeras influencias de Stoker, las que lo guiaron hacia el lado fantástico de la literatura.

En 1855, Bram Stoker se alivió por completo y se convirtió en un joven fuerte y saludable que ganó varios premios de atletismo durante sus estudios universitarios en el Trinity College de Dublín, donde se graduó con honores en Ciencias y Matemáticas en 1870. Por algún tiempo trabajó como contador y también como crítico de teatro de periódico "Dublin Mail" pero en 1878 se le presentó la oportunidad de su vida. El famoso actor de teatro inglés Henry Irving (un "vampiro real" que dominaría de por vida a Stoker) y por el que Bram sentía una admiración terrible desde la primera vez que lo vio actuar en Dublín, le ofreció la posibilidad de trabajar para él y para el Lyceum Theatre de Londres. Stoker no lo pensó dos veces y se fue con él en diciembre de ese mismo año.

Durante 30 años, Stoker trabajó como agente y adaptador de obras literarias para las interpretaciones de Henry Irving. De este modo, no tardó mucho tiempo en integrarse al mundo social del teatro, sobretodo asistiendo a las reuniones de la "Sublime Sociedad de los Bistecs", un club de aficionados a las historias sobrenaturales que le incrementaron las ganas de escribir sus propias historias. También Stoker viviría el ambiente de psicosis general que inundó a Londres a finales de la década de los '80 con las huelgas y la tenebrosa figura de Jack el Destripador que alimentaron la imaginación popular. Algunos aseguraban ver en estos hechos la manifestación de fuerzas ocultas y se empezó a hablar de brujería, de fantasmas y vampiros que rondaban las calles de Londres.

Se dice también que la extraña atmósfera que rodea a la novela *Dracula* fue el resultado de la influencia que ejerció en él su "paisano": Joseph Sheridan Le Fanu, a través de su novela corta *Carmilla*, que Stoker había leído en su juventud dublinesa. Esta novela, aparecida en 1872, narra una historia donde la amistad femenina, la soledad, el deseo sexual y la avidez de sangre del vampiro se entrelazan en un retrato muy real de una vampiresa que sacia sus instintos en la muchacha inocente y muy joven que la ama.

También las conversaciones ocasionales que Stoker tuvo con Arminius Vambery, profesor de lenguas orientales de la Universidad de Budapest (Hungría), hicieron que se interesar en las leyendas populares de un sitio llamado Transilvania y en una figura histórica legendaria: Vlad Tepes, mejor conocido como Drácula, príncipe de Valaquia, famoso por su defensa militar contra las invasiones turcas y por sus crueles métodos de castigo, todo esto en el siglo XV. El nombre de Drácula tiene su origen en la Orden del Dragón, la cual fue otorgada por el Sacro Emperador Romano Segismundo, en 1431. A partir de este momento fue conocido como "Dracul" y Vlad, orgulloso de su padre y de sus proezas, se proclamó a sí mismo Drácula, que significa "hijo de aquel que tiene la Orden del Dragón". Pero Dracul también es una palabra de uso común en Rumania para Satán, así que Vlad realmente fue conocido como "hijo del diablo".

Y lo primero que hay que decir sobre Vlad Tepes es que no se trataba de un vampiro sino de un mortal común, sin ningún rasgo sobrenatural. Por otra parte, fue como muchos otros príncipes de la misma época: extraordinariamente cruel. Y fueron estos actos los que forjaron todo un mito a su alrededor.

A Vlad también se le llamó "el empalador" debido a su costumbre de empalar vivas a sus víctimas en largas estacas, para dejarlas después morir ahí lentamente mientras eran devoradas por las aves de rapiña. Había otros métodos de castigo, pero el empalamiento era como un escarmiento aún mayor porque permanecía a la vista de todos. Había muchas maneras de

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

hacerlo, pero las más comunes eran atravesando la estaca en el pecho o la boca de la víctima; eso sí, con la estaca bien untada de aceite para que entrara mejor y el cuerpo se deslizara lentamente cuando era puesta en pie. Un conocido grabado de la época muestra a Vlad en uno de sus "hobbies" favoritos: cenando "al fresco", en medio de un bosque de estacas con su respectiva carga moribunda. Además, se dice que Vlad gustaba de remojar el pan que comía en la sangre de sus víctimas que era recogida en tazones especiales.

Tenía otros caprichos sádicos: se dice que mandó ejecutar a 600 mercaderes por el delito de ser demasiado ricos. En otra ocasión, invitó a todos los miserables y enfermos que había en su reino a un banquete lleno de comida y bebida. Entonces, cuando todos estaban llenos a reventar, él les preguntó qué más podía hacer por ellos. Todos contestaron: "¡Oh señor, nuestro mejor regalo sería que ya no sufriéramos más!". "Muy bien", dijo Drácula y entonces mandó atrancar todas las puertas y ventanas del salón y le prendió fuego. Todos los que estaban dentro murieron quemados vivos. Y Drácula dijo: "Yo sólo hice lo que ellos me pidieron. Ya no querían seguir sufriendo. Ahora ya no tendrán de que preocuparse, los mandé a todos al cielo".

En otra ocasión, cuando dos embajadores turcos lo visitaron, se negaron a quitarse los turbantes en su presencia. Drácula les preguntó la razón y ellos contestaron: "Señor, es nuestra costumbre nunca descubrirnos delante de ningún hombre". "Muy bien," respondió Drácula "ahora mismo les confirmaré su costumbre". Y mandó que les fijaran los turbantes con clavos a la cabeza para entonces decirles: "Regresen a casa y díganle a sus señor que cuide sus costumbres en su tierra, pero cuando mande embajadores a la mía, que primero les enseñe a respetar mis costumbres".

La razón de la manera de ser de Drácula, tal vez la podemos encontrar en su niñez. Cuando apenas tenía 13 años, su padre se lo llevó con él a enfrentar a los turcos. Poco tiempo después fue hecho prisionero entre 1444 y 1448 con la amenaza a cuestas de morir en cualquier momento si su padre no cumplía su promesa de ya no atacar a los turcos. Así fue como se forjó el duro y cruel carácter de Drácula: en medio de un lenguaje y una religión que no conocía, con la amenaza de muerte todo el tiempo y entre el odio y el rencor de sus captores. Y milagrosamente el sultán no lo mandó ejecutar cuando su padre rompió su promesa, sólo porque Drácula le servía de intérprete.

Durante los seis años que Drácula combatió a los turcos (1456-1462), se dice que mató a más de 100,000 personas, así que resulta un poco irónico que Drácula aún sea honrado en la Rumania actual como una figura patriótica, símbolo del nacionalismo rumano.

A finales de 1476 se libró una batalla más con los turcos y Drácula decidió vestirse con el uniforme de un soldado turco, como una táctica de guerra. Para comprobar que nadie lo reconocería, se coló entre las filas de sus propias tropas y todos, sin demora, lo atacaron lanzándole flechas. Drácula tomó su lanza y mató a cinco o seis de ellos esperando que los soldados reaccionaran, pero éstos intensificaron el ataque y lo mataron. Sus propios soldados le cortaron la cabeza y se la entregaron a los turcos como símbolo de victoria, porque ellos aún le temían al "Príncipe Empalador" como ellos lo llamaban. El Sultán ordenó que colgaran la cabeza en una de las esquinas de su castillo en Estambul, sin embargo, dentro de las leyendas rumanas, Drácula nunca ha muerto del todo y regresará cuando sea necesario.

De este modo, podemos entender porqué Stoker se sintió fascinado por Drácula. Además, Stoker fué afortunado en otro aspecto; Transylvania, la patria de Drácula era entonces (y sigue siendo) un territorio misterioso y exótico. Transylvania (el nombre significa: "La tierra situada al otro lado del bosque") está dividida entre el sur de Hungría y el norte de Rumania (es una provincia de este país), guarda muchas costumbres y leyendas y la creencia en los vampiros es aún muy fuerte

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

y actual. Todavía se cree que los suicidas, las brujas y todos aquellos que hayan muerto sin bautizar son firmes candidatos para convertirse en vampiros después de su muerte. Aún se entierran los ataúdes casi al ras de la tierra para que poco tiempo después no cueste trabajo sacarlos, abrirlos y clavarles una estaca en el corazón al difunto para que pueda descansar en paz.

En las silenciosas salas de British Museum, Stoker encontró los materiales en bruto que necesitaba para su novela: un noble malvado, un país con paisaje misterioso y una extraña tradición acerca de vampiros. Estaba listo para empezar.

Y si nosotros hacemos un análisis un poco profundo de *Dracula*, podemos descubrir que es un ejemplo perfecto de la novela de aventuras con hombres jóvenes y heroicos, mujeres inocentes y bellas en peligro y un villano adecuadamente malvado. Pero Dracula tiene un peso mayor que la mayor parte de las novelas de aventuras, por la forma en que su trama imita aquellas historias de caballería (nacidas a partir de las leyendas del Rey Arturo): Jonathan Harker, John Seward, Arthur Holmwood y Quincy Morris forman una banda de caballeros andantes puestos a prueba en su confrontación con el mal. El doctor Van Helsing es como el mago Merlín, el sabio conocedor de los profundos secretos necesarios para vencer al dragón y guía de los jóvenes caballeros. Drácula es, por supuesto, el dragón mismo, y Mina Murray (después Harker) y Lucy Westenra son doncellas en peligro que deben ser rescatadas de las garras de éste.

Yo apuesto que Stoker era muy consciente de esto y se enorgullecía de haberlo llevado a cabo. Sin embargo *Drácula* no habría logrado la tremenda repercusión que ha tenido hasta nuestros días (en parte debido al cine) si eso fuera todo. Para comprender lo que contiene además, hay que ver la novela con otros ojos y sentirla de otra manera.

Drácula, el personaje, es como una fuerza. Cuando anda por ahí, las leyes de la física empiezan a trabajar de otra manera: brota la pasión de la gente, hace que hierva la sangre de todos, hombres y mujeres. En la época en que Stoker escribió *Dracula* (la victoriana), el sexo y el placer estaban considerados como cosas del diablo. Y de modo irónico, era más aceptable el intercambio de sangre que el mismo acto sexual. Por eso Stoker creó en Dracula un hechizo de sangre, sexo y muerte, y la novela, hasta cierto punto es un libro iniciático al lenguaje de la sexualidad. El cine se ha encargado de demostrarnos esto en una mayor o menor escala. Y es que el vampiro en si es pura sensualidad, encarna todos nuestros deseos y anhelos. Es una intensificación de nuestros sentimientos y emociones.

Si acaso Stoker no hubiera escrito Dracula, probablemente hubiera pasado sin pena ni gloria dentro del mundo de la literatura ya que, aunque su intenso trabajo en el Lyceum de Londres le dejaba tiempo para escribir, más numerosos artículos periodísticos y algunos relatos entre los que se encuentran: *The Lady of the Shroud* (La Dama de la Mortaja), *The Jewel of the Seven Stars* (La Joya de las Siete Estrellas), *Under the sunset* (Bajo el atardecer), *The Snake Pass* (El Paso de la Serpiente) y *The Lair of the White Worm* (La Guarida del Gusano Blanco), entre otros.

"El Príncipe de las Tinieblas", según el título de una versión cinematográfica de la novela, no nada más define a Drácula, sino también a la rica y paradójica personalidad de su "padre literario", sobre cuya vida siempre pareció pesar una fuerza extraña. Stoker era un hombre de extremos en el que se reunían todos lo opuestos: fuerte y viril en su juventud, se deshacía en lágrimas al oír un poema declamado por Henry Irving; herido y frustrado en su vida íntima por una esposa puritana que no se casó enamorada sino por simple conveniencia (la cortejaba el escritor Oscar Wilde, pero prefirió a Stoker sólo por su firme trabajo burocrático) sin embargo se dice que nunca la engaño.

Los últimos años de Stoker estuvieron marcados por la acumulación de numerosos problemas: la liquidación del Lyceum Theatre, el fracaso de algunas representaciones y por la dolorosa pérdida de su adorado Henry Irving. Y la enfermedad que en la infancia lo atacó, lo tuvo en cama hasta su muerte (aunque se dice que realmente murió de sífilis). En Abril de 1912, cuando aún no había cumplido los 65 años, se marchó, como él mismo había escrito, "más allá del crepúsculo".

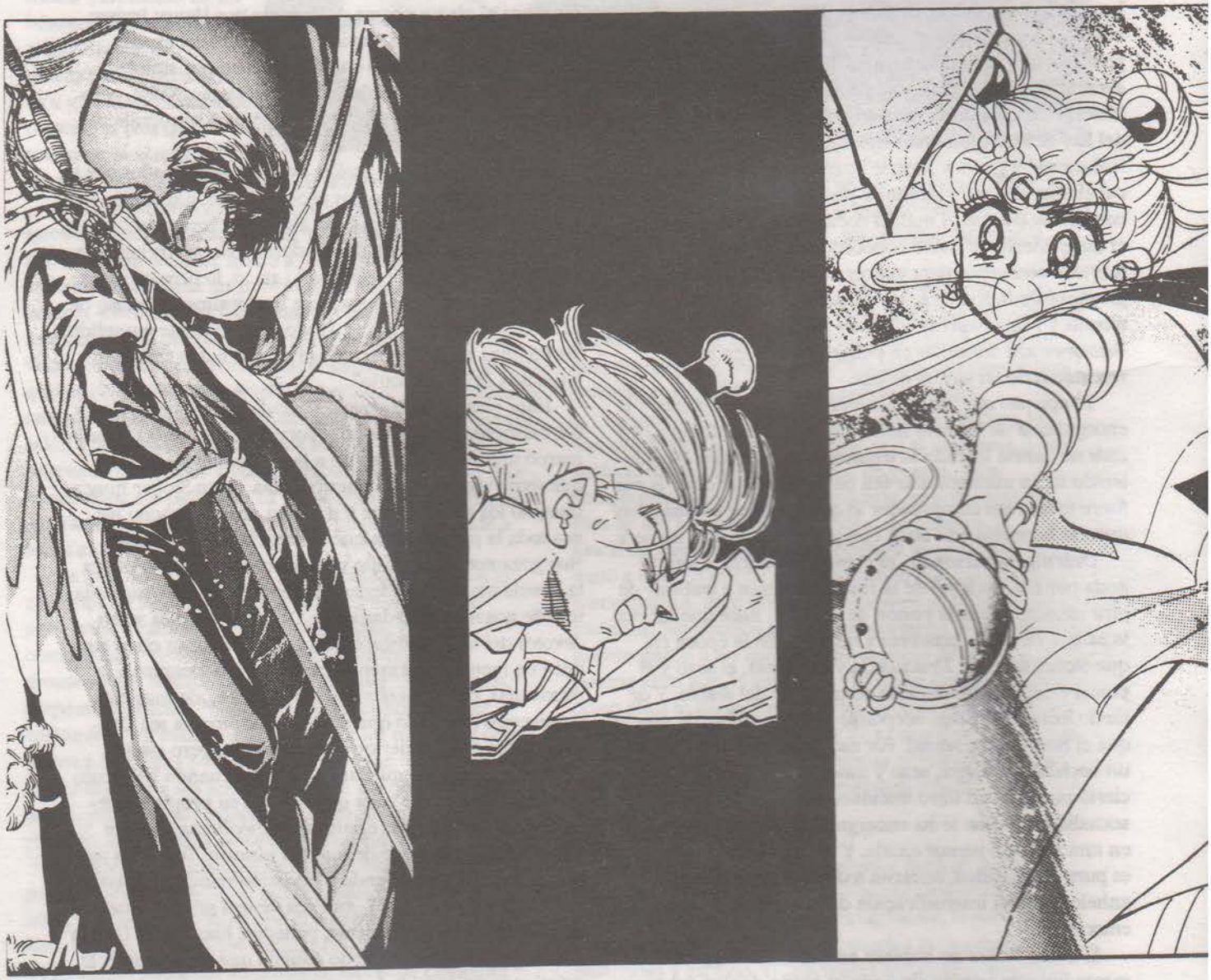
Hace cien años, la novela Dracula causó conmoción y fue calificada como amoral y pornográfica, pero sin duda marcó una pauta y colaboró a la formación de un mito que sigue vigente hasta nuestros días. Bram Stoker nunca imaginó los alcances que tendría su novela, mucho menos toda la parafernalia que se crearía a su alrededor. Hoy gozamos de todo esto y podemos leer una y otra vez la novela sin dejar de tener en mente la imagen que cada uno de nosotros guardamos de Drácula: algunos serán devotos del actor húngaro Bela Lugosi, algunos otros tendrán en mente a Germán Robles (nuestro vampiro a la mexicana), otros quizá a Christopher Lee, algunas más seguiremos deseando que nuestro vampiro, ya sea Drácula, Louis o cualquier otro sea Brad Pitt, pero estoy segura que nadie se quedará en blanco cuando hablemos de vampiros aunque cada quien tenga su propia representación, ya que estas criaturas maravillosas nos han acompañado a lo largo de nuestra historia. Todos los pueblos poseen alguna leyenda o tradición relacionada con vampiros y en este 1997, amenos de tres años de que concluya el siglo y el milenio, podemos hacer a un lado la tecnología, el Internet y todo aquello que represente a la sofisticada modernidad, para apreciar en todo su esplendor el mito del vampiro que nunca envejece (como debe ser) y que siempre mantiene su halo de misterio, audacia y erotismo.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

La Mole '97

2do Festival de Cómic, Manga e Historieta



GIMNASIO OLÍMPICO JUAN DE LA BARRERA

AV. DIVISIÓN DEL NORTE 2333 ESQ. RIO CHURUBUSCO, MÉXICO D.F.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

28, 29 Y 30 de Noviembre y 1ero de Diciembre de 1997

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Sailor Moon R

La Película.

Por Alma Bouchot.

Lo prometido es deuda, y ahora toca su turno a Sailor Moon R -The Movie. Podría comenzar aclarando algunos ERRORES de comprensión que he llegado a leer o escuchar sobre esta película, la cual yo considero excelente, y merecedora de un artículo completo. Pero antes de análisis filosóficos, veamos:

LA TRAMA:

Comienza en una visita de las chicas, junto con Darien y Rini a un jardín botánico, donde Darien es sorprendido por un antiguo amigo de su infancia al cual recuerda vagamente. Éste

afirma que ha vuelto para cumplir su promesa, pero su comportamiento es extraño y posesivo, e incluso agrede a Serena. Su aparición tiene un extraño efecto en Darien, quien finalmente lo reconoce como Fiore.

Posteriormente las chicas se reúnen en casa de Rei para tener una junta sobre un extraño meteoro con forma de botón de flor, que se aproxima a la Tierra, y que sin embargo no es peligroso puesto que no hará colisión con ésta, sin embargo despierta sospechas en Luna y Artemis, quienes han descubierto que su masa es menor que sus dimensiones; es decir, está hueco. Pero las chicas no les prestan atención, están más preocupadas por el extraño suceso con el amigo de Darien y preguntan a serena si sabe algo de él, pero ella se da cuenta, tristemente, que aún sabe poco de Darien. Mientras tanto, un misterioso retoño de flor llega a la tierra.

A la mañana siguiente las chicas se dirigen a la escuela y se dan cuenta de que la gente está desmayada en las calles, al descubrir que la causante de ello es una sospechosa flor son atacadas por la misma gente convertidos en zombis. Después de librarse de ellos, la misma flor toma forma semi-humana y se lanza contra ellas, las chicas se transforman, y tras una larga lucha terminan con ella y aparece el verdadero enemigo, un alienígena (cualquier parecido con Alan y Ann es pura coincidencia) que reconoce a Sailor Moon como la chica de Darien, y se da a conocer como Fiore, acompañado por una extraña flor con forma de mujer en su solapa, que Luna y Artemis

reconocen como la Flor Kisenian. Fiore amenaza a Sailor Moon con matarla por engañar a Darien y robar su cariño para traicionarlo, pero cuando está a punto de atacarla aparece Tuxedo Mask, a quien reconoce inmediatamente por las rosas, y éste le dice que debe confiar en los seres

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

humanos y sobretodo en Serena. Fiore discute que está siendo engañado y cuando está a punto de matar a Serena, Tuxedo Mask se interpone y queda mal herido. Horrorizado por lo que ha hecho, Fiore se pregunta el porqué Darien sacrificó su vida por Sailor Moon y se lo lleva, perdiéndose en un punto en el espacio, Sailor Moon corre tras ellos pero es tarde, ha perdido a Darien de nuevo.

Darien despierta en una cámara de cristal, la cual, explica Fiore, contiene un líquido curativo. Darien le pregunta que porqué ha hecho todo esto y Fiore responde que, cuando era niño, su planeta fue destruido y el quedó vagando solo por el universo de planeta en planeta, y fue así como llegó a la Tierra, débil y enfermo, ahí fue donde Darien (siendo niño también) lo encontró y le llevó con él al hospital donde se encontraba y se hicieron amigos. Darien acabada de perder a sus padres y su memoria y también era un niño muy solitario. Pero Fiore no podía permanecer en la Tierra por mucho tiempo puesto que no era apto para su ambiente y tuvo que abandonarla, pero antes de despedirse, Darien le regaló una rosa como prenda de su amistad, a lo cual Fiore prometió corresponder algún día cuando encontrará la flor más bella del universo. Siguió vagando por el universo hasta que encontró a la flor Kisenian, la cual le hizo comprender que debía volver a la Tierra para castigar a todos aquellos humanos malvados que habían hecho sentir solo y miserable a Darien.

Mientras tanto en la Tierra Luna y Artemis explican a las chicas que la Flor Kisenian es un ente maligno que actúa de manera parásita puesto que por sí misma no tiene la fuerza suficiente, y que hace víctimas a las personas que no poseen gran fuerza de corazón para seducirlos con el poder y dominarlos para conseguir sus maléficos planes, que es el destruir mundos drenando toda su energía. Además han descubierto que sus características moleculares corresponden a las del meteoro que se acerca, y que por lo tanto ese es el paradero de Darien.

Sailor Moon sigue muy triste y preocupada y se niega a pelear puesto que no quiere que nadie más salga lastimado, pero las chicas le animan y convencen de que debe ir para recuperar a su amor. Las Sailor Scouts se teletransportan al Meteoro para enfrentarse a Fiore y salvar a la Tierra y a Darien. Y mientras Luna y Artemis se preguntan si las chicas saldrán con bien de esta hazaña, Rini sólo les contesta que claro que saldrán bien, porque Sailor Moon es la madre de todos y no permitirá que nadie les haga daño.

LA ESENCIA:

En esta película podemos ver realmente el porqué una niña chillona, caprichosa y floja es La Princesa de la Luna y la próxima Neo-Reina Serenidad, líder del mundo y la galaxia entera en el siglo XXX. Con horror he leído algunos artículos sobre esta película, incluso en verdaderas revistas de renombre (Animerica, entre otras), y me sorprende el

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

ver que piensan que se trata de una película sobre un alienígena homosexual que lucha contra Sailor Moon para ganar el amor de Darien. No, Sailor Moon R - The Movie, trata sobre la verdadera razón por la cual Serena es la que está destinada a ser algo grande, que no es por su aplomo o por su inteligencia, sino por su capacidad para dar amor sin esperar nada a cambio. Como nos hemos podido dar cuenta a lo largo de la serie, la historia de las chicas, a excepción de Serena, son muy tristes: Amy, como la chica estudiosa y solitaria; Lita, como la chica fuerte que todos le tienen miedo; Rei, como la clériga extraña, y Mina, como la Sailor Scout que ha sacrificado su vida y su amor por la justicia; e incluso Darien como el huérfano solitario y sin memoria. Serena llegó a todos ellos a demostrarles que no estaban solos y que había alguien que los necesitaba y amaba: ella. En fin, así es como Serena demuestra a Fiore el porqué Darien y las chicas la aman, y le hace entender que, pese a que el mismo Fiore, ha vivido una vida muy triste y solitaria vagando por el universo entero sin encontrar un lugar a donde pertenecer, el mundo terrestre no es un sitio cruel, es un lugar donde la gente puede amarse unos a otros, y que ella misma está con él, lo comprende y lo acepta.

Pero ya no les voy a contar más, porque lo importante es que ustedes la vean, y disfruten de un gran final.

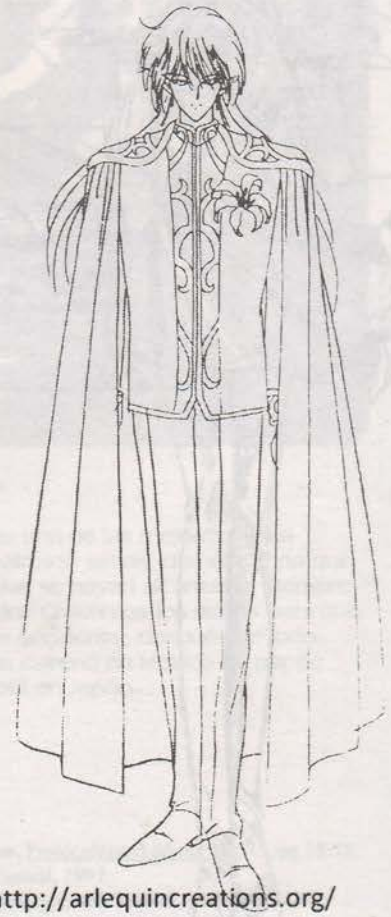
Personajes:

Flor Kisenian

Una malvada flor que habita en el universo, la cual no puede valerse por sí misma, y posee poderes de seducción que le permiten dominar las mentes de las personas que son débiles de corazón, para envenenarlos y llevarlos a cumplir sus malignos planes.

Fiore

Un alienígena que vaga por el universo y que se hace amigo de Darien en la infancia, pero que ahora está dominado por la maligna flor de Kisenian, quien lo impulsa a destruir la Tierra para vengar el sufrimiento de Darien.



http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

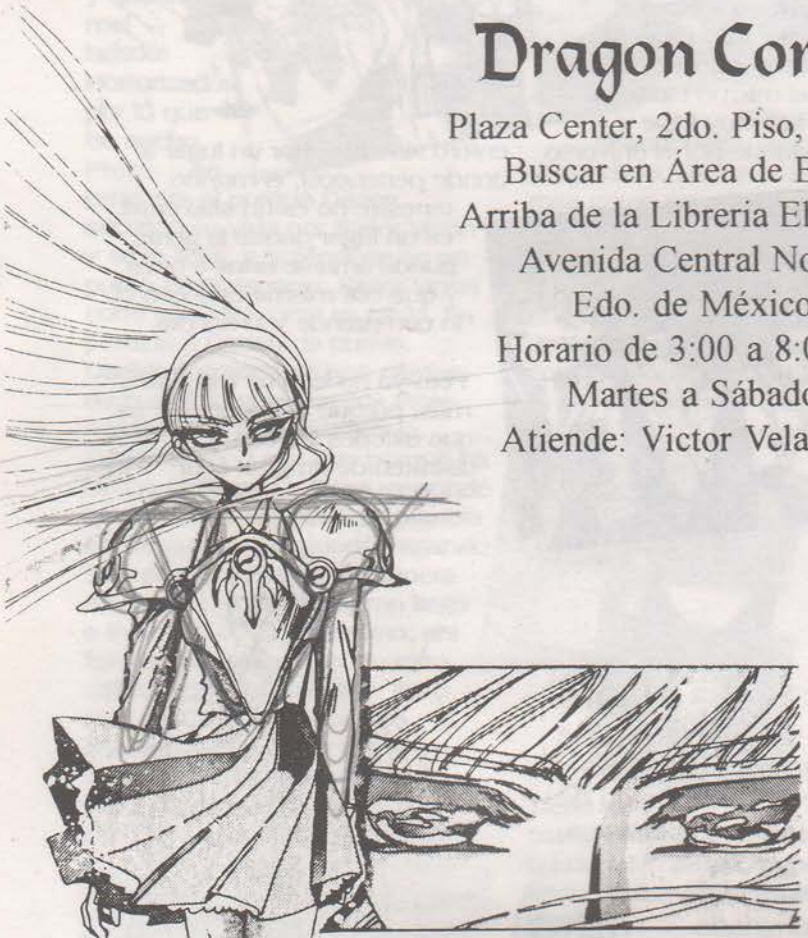
Mundo Comic's

Distribuye sus productos y sus comics en español, en:

En Aragón:

Dragon Comics

Plaza Center, 2do. Piso, Local R
Buscar en Área de Bazar.
Arriba de la Libreria El Sótano.
Avenida Central No. 50
Edo. de México.
Horario de 3:00 a 8:00 pm
Martes a Sábado.
Atiende: Victor Velazquez



En Veracruz:

Bruno`s Magazine & Comics

Plaza Mocambo -Zona A- Local 21
Tel. 21 64 57

En Lomas Verdes/ Satélite:

NIHON ANIME

Bazar de Lomas Verdes.
Avenida Lomas Verdes No. 19
Santa Cruz Acatlán, Naucalpan Edo. de México.
Local 148, Zona Roja (junto a Empanadas Argentinas).
Horario de 12:00 a 8:00pm
Miércoles a Domingo
Atiende: Ernesto Santiago.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

© CLAMP/Kodansha

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

La visión de Escaflowne

Sueños de una Tierra Hermana

Por Al-X Melchor.

Estas viendo el atardecer, y poco a poco la oscuridad cubre un verde prado; poco después, ves salir a la luna y, detrás de ella, a la Tierra.

¿Cómo estuvo eso? Bienvenido a Gaea, un mundo invisible para nosotros, pero desde el cual se puede contemplar el nuestro en el cielo, al cual sus habitantes llaman la Luna Fantasma. A este mundo viaja Hitomi Kanzaki, una adolescente que vivirá aventuras en un mundo extraño. ¿Suena familiar? Tal vez porque sea un recurso muy usado en las historias de fantasía: mandar a un inocente terrícola a un mundo lleno de criaturas extrañas, reinos y reyes, etc., etc. etc., y tal vez "La Visión de Escaflowne" use esta fórmula básica, pero no es en absoluto "una más del montón" (para empezar, Hitomi tiene poderes de clarividencia desde *antes* de viajar a Gaea).

La más reciente producción de Shoji Kawamori, mejor conocido por su trabajo como escritor y diseñador en la saga de Macross, es una historia que mezcla lo mejor de los géneros de fantasía, romance, acción, magia y, como olvidarlo, ¡robots gigantes!

El título original de esta serie de televisión es *Tenkuu no Escaflowne* (Escaflowne de los Altos Cielos), pero las cortinillas de entrada y salida dicen *The Vision of Escaflowne* (La Visión de Escaflowne); estos japoneses están como nosotros a la hora de traducir sus títulos... Pero ya después de tanta introducción, ¿qué es un Escaflowne que merece estar en el título de una de las mejores series animadas estrenadas en Japón (tan buena o mejor que Evangelion)? Escaflowne es el nombre del dios protector del reino de Fanelia, en forma de un robot gigante piloteado por Van Fanel, heredero al trono.

Luego de la increíble historia de *Macross Plus* (ver la página XX), no se podía esperar menos del señor Kawamori, quien, como en Macross, fungió además de director y diseñador de las máquinas que pueblan los diferentes reinos de Gaea. La aventura comienza lentamente, y va agarrando ritmo mientras va avanzando, llena de curvas y desfiladeros. Ya sean traiciones o revelaciones inesperadas, el público no dejará de sorprenderse; ni en el final.

Dicen varios medios de comunicación especializados que Escaflowne hizo para la calidad técnica lo que Evangelion hizo por la calidad narrativa del anime para televisión, y esto es muy, muy, muy evidente. Los diseños de los personajes, a cargo de Nobuteru Yuki (cuyos trabajos anteriores incluyen *Record of Lodoss War*), son muy estilizados; podría decirse que hasta elegantes, mientras que los paisajes, edificios, ropa y demás detalles escénicos fueron cuidados hasta el más mínimo detalle, creando en todo el sentido de la palabra, un mundo nuevo lleno de culturas que respiran autenticidad. Los efectos por computadora se utilizan de forma magistral para eso, para crear efectos especiales, no para sustituir la tarea de los animadores, y le dan un toque mágico a cuanta escena los emplea. La música está a cargo de Yoko Kanno (*Macross Plus, Please Save My Earth, Memories*), y puedo afirmar con toda seguridad que es una de las mejores bandas sonoras que he escuchado en mi vida; y esto incluye a *Star Wars* y a *Blade Runner*.

Tenkuu no Escaflowne es una de las mejores series animadas que se han realizado jamás, demostrando que no importan los logros que se hayan alcanzado, siempre se puede hacer algo mejor. Crucemos los dedos para que llegue pronto al mercado occidental; después de todo, *Magic Knight Rayearth* se estrenó en México un par de años después de su debut en Japón...

Bibliografía:
Spotlight: Vision of Escaflowne, Protoculture Addicts, No. 43, pg.18-19, Protoculture Enr., Montreal, Canadá, 1997
The Vision of Escaflowne, Animerica, Vol. 5, No. 2, pg. 2-5, Viz Communications Inc., San Francisco, E.U.A, 1997

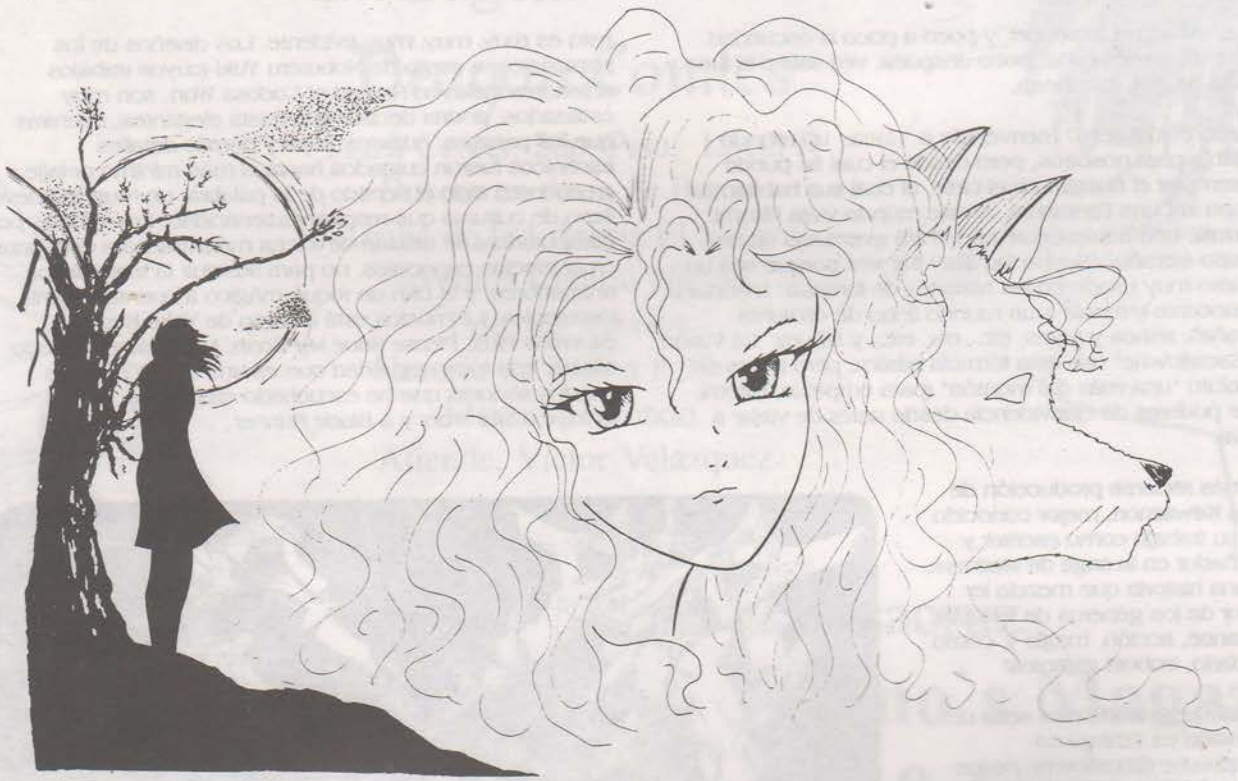
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Escuadrón: Luna Carmesí

Ver cosas nunca oídas, parte 3.

Historia y lápices: Al-X Melchor Tintas: Carlos "Goku" Sanz
pinup de portada: Rodrigo Bárcenas y Goku.



La Tercera Guerra Mundial que se libró del 2001 al 2007, recibió el nombre de "Guerra de las Sombras"; este nombre no sólo surgió porque la mayor parte de la guerra se libró a espaldas de la población civil, sino también porque el enemigo era un ejército formado por criaturas sobrenaturales.

El resurgimiento violento de la magia ocasionó el colapso de muchas instituciones sociales, y la organización del mundo cambió radicalmente a partir del fin de la guerra, cuando los ejércitos humanos lograron imponerse gracias a haber recuperado y aceptado su capacidad mágica.

México es uno de los países que mejor ha integrado lo mágico a su sociedad, aunque nunca dejaron de haber problemas. La inmigración masiva desde Europa, E.U. y Canadá, así como los nuevos barrios de razas mágicas, han empujado la ya débil estabilidad de la Ciudad de México más allá de su límite y por ello se creó a DEIMOS. La División Especial de Investigaciones Misceláneas, Operativos Sobrenaturales es el departamento de la Procuraduría General de la República encargado de lidiar con los casos y los crímenes que escapan a la capacidad de la policía normal. Su líder, el comandante Hernán Mercenario, es un brujo de pasado misterioso que mantiene una organización relajada entre los diferentes escuadrones especializados que componen a DEIMOS. Uno de los más notorios es el escuadrón Luna Carmesí, compuesto totalmente por hombres lobo.

La capitán de escuadrón Silvia Villalobos, de clave Alfa, recibe el llamado para intervenir en un caso de terrorismo y rehenes en un centro de experimentación de Sheckler Labs., la empresa que desarrolló una de las armas bacteriológicas más eficaces contra las razas mágicas; su dueño, Ullas Sheckler, despacha a un equipo de extracción al mando de un demonio conjurado para recuperar "algo", mientras Luna Carmesí irrumpe en el edificio con su salvajismo acostumbrado. Tanto Hernán Mercenario como los miembros de Luna Carmesí entran al edificio, y comienzan a reunir las piezas de un rompecabezas que no promete nada bueno.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Música...

Ghost in the Shell
Kenji Kawai

Si hay algo que pueda decir de este soundtrack es lo siguiente: me da miedo. La mezcla de música tradicional japonesa con los instrumentos electrónicos crean una atmósfera escalofriante; totalmente adecuada a las imágenes de un futuro amenazador donde el principal campo de batalla es la mente humana. El tema principal de la película aparece en tres versiones: la que abre la película, una pieza minimalista con sólo los arreglos necesarios; la que se escucha cuando Kusanagi está viajando en un transbordador, un poco más llena, pero aún con ese sonido tétrico y solitario, y la del final, que fue remplazada por la canción de Brian Eno y U2 en la película, pero que no deja de ser la versión, si no gloriosa, sí más cargada de sentimiento que las otras dos. Si se escucha de corrido, es difícil distinguir cuándo termina un track y empieza el siguiente, puesto que comparten la intención de soledad y tristeza. Es un excelente ejemplo de cómo puede sonar una persona que se siente sola dentro de su misma cabeza.
Por Al-X Melchor

Sailor Moon Sailor Stars, Best Song Collection.
Varios Autores

Realmente no he llegado a escuchar más de tres compactos de Sailor Moon, ya saben, cuesta dinero, pero sí les puedo decir que, para los verdaderos fanáticos de estas series, es el mejor que he oído, porque contiene las mejores canciones de las cinco series y de las tres películas. Cabe decir que se encuentra desde el tema de apertura, Moonlight Densetsu (*Leyenda de Luz de Luna, escrita por Tesuya Komoro y Kanada Oda*), pasando por clásicas baladas Pop con Princess Moon (*Princesa Luna, de Hashimoto Ushio*), dance, una tonadita infantil estilo Disney (*Sailor Moon SuperS, la Película*), y hasta bossanova, como el tema de la película Sailor Moon S, Moonlight Destiny (*Destino de luz de Luna*), el cual considero uno de los mejores; y otros temas compuestos por la misma autora de la serie, *Naoko Takeuchi*. Si eres gran fanático de Sailor Moon, te recomiendo ampliamente este compacto, pues contiene las versiones originales de los mejores temas, bueno, es decir, las que conoces.
Por Alma Bouchot.

Vampire Princess Miyu.
Kenji Kawai

Algo que me sorprendió al ver (y escuchar) esta serie de videos fue que la música está interpretada por verdaderos músicos, no por un genio con un teclado y/o una filarmónica de fondo. Esto crea un efecto curioso; técnicamente, es música de fondo, sin embargo los músicos (sobretodo el percusionista) hacen sentir al espectador que está escuchando una canción. Sin embargo, esto no distrae al espectador de las escenas de la serie. Quizá lo mejor que se puede decir de ésta banda sonora es que, sin ser impactante, cumple su labor contribuyendo al ambiente tétrico y misterioso. Un muy buen CD que no puede faltar en la colección de un fanático de los vampiros.
Por Abreu.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Final Fantasy III
Nobuo Vematsu

Música New Age del popular juego de Super Nintendo. Lo más sobresaliente y raro en un CD japonés es el hecho de que las letras están en inglés (y en un excelente inglés británico). La música tiene arreglos nuevos y armonías que lo hacen bastante accesible, aún para los que no conocen el juego. La mejor canción es "Roaming Sheep", que hace gala del más puro espíritu medieval.

Por Rodrigo Álvarez

SAILOR MOON- Songs From The Hit TV Series
Varios Autores

Este compacto contiene canciones de la primera y la segunda series de Sailor Moon, en la versión que hicieron en Estados Unidos. A muchos les pareció aberrante lo que hicieron con la música original de la serie, pese a que lo convirtieron en la típica "pringada" (no sólo la música, sino la serie misma) cambiando las letras de las canciones y dándole un aire de discoteque, el ejemplo más crudo es el tema de apertura, que dejó de ser Leyenda de Luz de Luna, para llamarse Sailor Moon Song (Canción de Sailor Moon, con arreglos de Andy Heyward y Bob Summers). No me considero purista y creo que hay varios puntos rescatables: el primero es que el inglés es un idioma más a la mano y podemos entender e incluso cantar algunas canciones. Por otro lado, contiene dos canciones excelentes: My Only Love (de John Miyagi, arreglos de Andy Heyward), y Oh, Starry Night (John Miyagi-Andy Heyward), que les aseguro vale la pena escuchar porque encierran la esencia romántica de la serie.
Por Alma Bouchot.

Magic Knight Rayearth Collection
????

Este CD reúne en el mismo lugar las mejores canciones de las dos temporadas de la serie; empezando por el tema triunfal que suena al terminar las dos series, seguido de la versión sinfónica del tema principal de la serie. La calidad de las canciones varía mucho; los tracks ya citados son estupendos, pero algunos temas parecen haber salido de un juego de Sega. La instrumentación alterna entre piezas interpretadas por una orquesta y piezas interpretadas por un sintetizador simulando ser una orquesta. La diferencia se nota, y aunque no tengo nada en contra de la electrónica, me parece un poco fuera de lugar el intento de imitación. La selección de temas es muy buena; desde la ridícula y juguetona melodía que acompaña los 'puds' de Nikona, hasta los órganos tubulares del siniestro tema de Debonair, los productores se encargaron de coleccionar la música más representativa de la serie; los temas de Esmeralda, Zagato, los reinos de Fahren, Chizeta y Autozam... al fin, capturaron toda la comedia, romance, drama y aventura que caracterizan a *Las Guerreras Mágicas*. Aunque yo habría descartado un par de temas para incluir la canción de apertura, no se puede tenerlo todo en la vida.
Por Al-X Melchor

X-1999 Original Soundtrack
Yusaku Shimizu

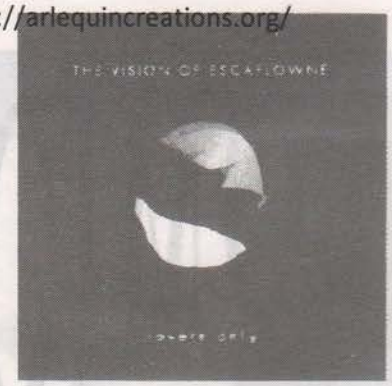
Música clásica tenebrosa, tétrica y aprehensiva. Contiene una carga tradicionalista japonesa, diluida con bastante surrealismo. Entre los mejores tracks se encuentran "Intoxicating Blossoms" y "Tokyo Transfigured". Hay que reconocerlo, a veces se parece mucho a Akira y la última canción ("Forever Love") pudo haber sido cantada por Lucero, pero en general es un álbum bastante decente
Por Rodrigo Álvarez

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Vision of Escaflowne. For lovers only.
Yoko Kanno

http://arlequincreations.org/



No me canso de elogiar la música de esta serie; simplemente es fenomenal, y *For lovers only* recoge lo mejor de los tres discos en un bonito empaque negro con un par de plumas flotando en el centro. La primera canción es *Yakusoku wa Iranai*, la canción que abre cada capítulo y que puede describirse mejor como «pop épico». Sin dejar de ser una canción romántica, la música es emocionante e inspiradora; una excelente manera de abrir una serie como *Escaflowne*. Lo único malo que tiene es que es la versión televisiva y dura muy poco. Los siguientes tracks son un excelente buffet de los diferentes estilos musicales que sirven de fondo a la serie, destacando *Dance of Curse*, una melodía de acción que recuerda mucho a la apertura de *Carmina Burana* de Karl Orff, pero que no llega a fusil. La canciones van desde la ópera clásica y la trova medieval hasta el new age y la música étnica, sin dejar de pasar por la balada romántica, pero bien hecha. En resumen, uno de los mejores discos que se hayan sacado al mercado.

Por Al-X Melchor.

Macross Plus Vols 1 y 2
Yoko Kanno

Aquí sobretodo podemos observar la influencia del compositor alemán de principios de siglo Gustav Holst y del compositor francés Claude Debussy, en las piezas que están interpretadas por miembros de la Filarmónica de Israel. También existen una serie de influencias de música electrónica contemporánea que hacen que el primer disco suene un poco al *Zooropa* de U2. En el segundo disco la música se vuelve un poco más relajada y multifacética, con un poco de Hip-hop (Jade, Idol Talk), una cucharada de country-blues (Nomad Soul) y una guajirez que intentaré clasificar como "tradicionalista japonés-new age-cumbia-techno tocado con un organito de juguete" (Go Ri A Te). Esta colección no es perfecta, pero si son un par de excelentes CD's y su ventaja principal es que la versión americana (que es idéntica a la japonesa, salvo por el libreto en inglés) es bastante accesible y la puedes conseguir casi en cualquier tienda grande de discos.

INAS TIRITH

· JUEGOS DE ROL
Dungeons & Dragons
Llamada de Cthulhu
Señor de los Anillos
Star Wars
Stormbringer
Vampire... etc.

· CARTAS COLECCIONABLES
Arcadia
Magic
Señor de los Anillos
Star Wars... etc.

· MINIATURAS
Citadel
Grendel
Leviathan
Ral Partha
Reaper... etc.

· JUEGOS DE TABLERO
Blood Bowl
Civilización
Necromunda
Space Hulk
Warhammer
Warhammer 40 000... etc.

· Y ADEMAS TE OFRECEMOS:
- Clases de pintura de miniaturas
- Clases de modelismo de terrenos para maquetas
- Demostraciones y asesoría gratuitas de juegos
- Pedidos por catálogo (juegos de Rol, miniaturas, etc.)
- Pintado de figuras por encargo

· SOMOS ESPECIALISTAS EN JUEGOS DE ROL EN ESPAÑOL:

Te esperamos en Superama Girasoles, local 21, sobre Calzada de las Bombas, casi esquina con Miramontes.
col. Los Girasoles III Tel. 684 0423. De Martes a Domingo de 11:00 a 20:00 Hrs

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

WAKARIMASEN COMICS

ANIME

COMIC´S

MANGAS

CARD´S

MAGIC

TOY´S

POSTER

©Toei

MANTAS

SOUND TRACKS

ACCESORIOS VARIOS

DESCUENTO EN SUSCRIPCIÓN

SISTEMA DE APARTADO

DBZ LA TV SERIE

MAYOREO Y MENUDEO

Arcos de Belem, casi esq. Lazaro Cárdenas.
Puesto Grande.
Horario: 10:00am a 9:00pm.
Tel. 538 3784

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

El Horror según Marilyn Manson

(O cómo matar a tu abuelita de un infarto)

Por la Reina de Espadas.

"¿¡Pero qué visiones son esas!?" es lo primero que dice cualquier respetable padre de familia o venerable anciana. Esta escena empieza a ser común en muchos dulces hogares donde algún miembro de la familia ha caído bajo el influjo de Marilyn Manson. Y hasta se ha atrevido a grabar los videos de este grupo para repetirlos hasta el cansancio. Y es que lo primero que llama la atención (aún antes que la misma música) es la imagen que podríamos calificar de apocalíptica, la visión tan particular que ofrecen en cada uno de sus videos.

Pero la historia de Marilyn Manson no es reciente ni mucho menos se trata de un refrito dizque postmoderno de KISS. No cabe duda de que hay influencias, pero el estilo de este grupo va para otro lado, quizá más comprometido. Marilyn Manson es originario de los alrededores de Fort Lauderdale, al sur de Florida. Cuando se juntaron (por ahí del 1989-90), se hacían llamar **"Marilyn Manson and the Spooky Kids"** y adoptaron el nombre abreviado hasta el '92. La alineación original estuvo formada por Marilyn Manson en la voz, Daisy Berkowitz en la guitarra, Gidget Gein en el bajo, Madonna Wayne Gacy en los teclados y una máquina de ritmos anónima (que sería reemplazada por Sara Lee Lucas en '91).
Gidget Gein se salió del grupo en '93 (para ser reemplazado por Twiggy Ramírez) a causa de su conocida adicción a la heroína. Según Manson, "para Gein su adicción era más importante que tocar el bajo en el grupo". De cualquier manera el mismo Manson ha puesto mucho énfasis en que el problema radicaba en la falta de control de Gein sobre su hábito, no por el uso de la heroína en sí. Sara Lee Lucas abandonó el grupo en marzo de '95, después de que Mr. Manson incendiara su batería en el escenario. El puesto de baterista sería ocupado más tarde por Ginger Fish.

Los intentos de encasillar o etiquetar la música de Marilyn Manson resultan básicamente inútiles. Ya lo dije, muestran clara influencia de KISS, pero también de Alice Cooper, Black Sabbath, Iggy Pop y David Bowie (todos artistas de los '70) y sería demasiado fácil quererles pegar la etiqueta de shock rock, heavy metal o glam. Así que muchos han sugerido definiciones tan raras como "hard alternative" (puesto que todo lo que no se puede definir comercialmente es dizque alternativo), "metal industrial" , "alternametal", etc.; El guitarrista Daisy salió no aquello de "psicopunkmetal"; y en vista de su trabajo con sampleos de computadora, incluso se les podría hallar una relación con grupos como White Zombie o PWEI. Sin embargo, ninguna etiqueta logra dar en el clavo.

El grupo, desde su fundación, se ha ganado a un fiel grupo de seguidores mediante la combinación de material original y un espectáculo dramático, intenso, de gran impacto visual con estrategias de promoción muy inteligentes: crearon propaganda que se repartía en los conciertos del grupo, tocaban en vivo en estaciones de radio locales y sacaron una serie de grabaciones en cassette de su propio material, producidas por ellos mismos (sólo se conseguían en sus tocadas y a través de algunas tiendas de discos locales y ahora tienen un gran valor como artículos de colección). Su éxito regional les valió varias nominaciones como grupo del año en los premios *Slammie* del sur de Florida —ganaron este título en '93 y '94—, así como mejor grupo de hard alternativo.

En 1990 llamaron la atención de Trent Reznor de Nine Inch Nails, quien los invitó a ellos y a Meat Beat Manifiesto para abrirle sus conciertos en Florida. Mr. Manson y Reznor se hicieron amigos y se mantuvieron en contacto durante los años siguientes, intercambiando grabaciones de su música. Cuando Reznor les ofreció participar en la gira *Self Destruct '94* de Nine Inch Nails, así como grabar para su sello disquero recién formado *Nothing*, aceptaron ambas oportunidades.

Su primera grabación fue el sencillo **Get your gun**, seguido por el LP **Portrait of an American Family**. Además de estas producciones, han sacado la colección de remixes **Lunchbox** y el EP **Smells like Children** de donde se desprende el sencillo que los dio a conocer a nivel comercial: *Sweet Dreams*, un cover del grupo de techno Eurythmics (digno representante de los '80). Su trabajo más reciente es **Antichrist Superstar**, una grabación más representativa del pensamiento de Mr. Manson y Twiggy Ramírez, quien se ha convertido en algo así como su brazo derecho. Como decía más arriba, es la visión apocalíptica de fin de milenio, la destrucción y la podredumbre, pero sin convertirse en un panfleto político o seudo-ecológico. Simple y sencillamente es el reflejo de todo lo que ocupa la mente de Mr. Manson que a partir de su inclusión en la Iglesia de Satanás (que realmente existe en E.U.) quiere que también lo llamen Reverendo, pues este es el título que se le ha dado.

En lo personal, considero que Marilyn Manson no es un grupo que hay que tomar a la ligera, aunque tampoco hay que azotarse y tratar de exorcizarlo como ha pasado en Gringolandia, donde algunos sectores de las iglesias evangelistas y bautistas han pretendido boicotear sus conciertos tachándolos de satánicos. Estas acciones, lejos de crearles conflictos, les sirven más bien de publicidad y generan más apoyo de parte de sus fans.

De cualquier manera, si alguno de ustedes está en la espera de una cuantiosa herencia, o simplemente quieren deshacerse de un ser "querido" (ya sabemos a quién me refiero, ¿verdad?), no dejen de recetarle una buena dosis de Marilyn Manson como remedio eficaz.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

La Saga de Hades

Traducción y adaptación: Careane Veanc, Jean Luc Leger y Jose Alberto Abreu.

Manga 22

Kanon de Géminis escucha la explosión causada por la *Exclamación de Athena*, recordando que ésta es una técnica prohibida por Athena, mientras que en la Casa de Virgo, vemos a dos grupos de caballeros dorados enfrentándose. Una esfera de energía está en medio de ambos grupos, y los seis caballeros dorados tratan de empujarla hacia el otro lado.
Entonces otro cosmo se une a los de Mu, Aioria y Milo: el de Shiryu, quien ayuda a que la esfera se acerque poco a poco a Saga, Camus y Shura. Sin embargo Mu le dice que se detenga, puesto que no podrá aguantar mucho tiempo esta situación, ya que no tiene una armadura dorada para protegerse de la tremenda energía que emiten seis caballeros dorados.
Pero Shiryu responde que está listo para morir por Athena, así que eleva su cosmo y ataca con *El Dragón Naciente*, pero debido a la enorme concentración de energía de la *Exclamación de Athena*, su ataque rebota y destruye la parte de la Casa de Virgo que aún no está destruida. La explosión también derriba a los 7 caballeros.
Athena siente la energía y le pide a Kanon que le traiga un objeto que Saga puso bajo el trono del Patriarca hace 13 años. Mientras tanto, en la Casa de Virgo: Mu, Aioria y Milo se levantan de entre los escombros de la Casa, buscando a Shiryu, pero Saga se levanta primero. Milo está furioso y dispuesto a rematarlo, pero una voz le dice que espere. Es Athena, quien les habla por telepatía:
-"*Milo... Mu... Aioria... No lo hagan, se los ruego.*" - Ella les pide que lleven a Saga, Shura y Camus a su presencia, frente a la estatua de Athena. Milo responde que no pueden hacer eso, ya que son traidores que quieren matarla, pero Athena le dice que quiere hablar con ellos y que no queda mucho tiempo. Los Caballeros de Aries, Leo y Escorpio no entienden del todo, pero no pueden desobedecer.

Mientras tanto, Hyoga y Shun llegan a la entrada de la Casa de Aries, preguntándose porqué nadie está en la entrada. Hyoga se da cuenta de que el Reloj de los 12 fuegos está encendido, mostrando una batalla que comenzó hace ocho horas. Shun y Hyoga se apresuran a subir, con un mal presentimiento.
En esos momentos, Seiya despierta en la Colina de las Estrellas (Star Hill), recordando que Mu lo teleportó ahí. Mira el reloj y corre de nuevo hacia el Santuario.
Entonces los seis Caballeros Dorados llegan a la estatua de Athena. Athena se acerca a Saga y le pide a Kanon que le dé a Saga el objeto ritual. Saga abre la caja que le da su hermano y descubre la daga con la cual intentó matar a la reencarnación de Athena hace trece años. Athena le pide a Saga que la mate.
Saga duda un momento, pero Athena sonríe y se entierra ella misma en la daga. Los siete caballeros que la rodean tratan de hacer algo, pero es muy tarde.
Entonces nos damos cuenta de que Feary de Papillon, la mariposa del mundo de los muertos, está espiando la escena.

Poco después, en el castillo de Hades en Alemania, Zero del Sapo le informa a Walban de Radamanthys del retorno de Feary y del suicidio de Athena. Radamanthys está confundido por esta última noticia, pero Zero cree que lo que lo molesta es que, en contra de las órdenes de Pandora, mandó espectros al Santuario. Más aún, todos estos espectros, con la excepción de Feary, fueron exterminados.
Así que Walban y Zero entran a las habitaciones de Pandora, quien sigue tocando el arpa. Ella le pregunta a Radamanthys si envió .espectros al Santuario y él trata de explicarle, pero Pandora toca un acorde en su arpa que manda ondas de energía que derriban a Radamanthys. Pandora dice que aquellos que desobedecen sus órdenes (que son la voluntad de Hades) deben morir. Sin embargo decide perdonarlo, ya que Walban es uno de los tres jueces que sopesan las almas de los muertos, diciendo que será la última vez.
Entonces un mensajero llega, anunciando que Saga, Shura y Camus han llegado con la cabeza de Athena.

Mientras tanto, en el Santuario, Seiya, Shiryu, Hyoga y Shun miran la sangre que está en el piso, sintiendo que no pudieron defender a Athena. Pero llega Shion, quien les dice que la verdadera batalla está a punto de comenzar. Los Caballeros lo reconocen como un espectro y lo atacan, pero el los detiene y les ordena ir al castillo de Hades para matarlo. Shion se arrodilla ante la sangre de Athena y llora por su muerte, ante la sorpresa de los Caballeros de Bronce. Shion dice:
-"*Tanto yo como Saga, Shura y Camus somos aún Caballeros de Athena.*"
-"*¿Entonces, porqué querían matarla?*"
Shion muestra sus manos llenas de sangre y toca la estatua de Athena, invocando a la Armadura Sagrada de Athena. La figura de la diosa con el escudo y la lanza se reduce hasta convertirse en una pequeña estatuilla.
-"*Esta es la Armadura de Athena,*" - explica Shion -" *y necesita sangre para despertar, al igual que sus armaduras. Sin embargo esta armadura estuvo dormida 240 años, así que necesitaba forzosamente de la sangre de Athena.*
Hades nos despertó del sueño de la muerte, prometiéndonos vida eterna si cruzábamos las doce Casas y le cortábamos la cabeza a Athena. Pero nosotros aprovechamos esta oportunidad para avisarle a Athena del peligro. Sin embargo teníamos que actuar como enemigos, porque de lo contrario Hades nos hubiera quitado la vida con la misma facilidad con la que nos la dio.
Shaka y Athena entendieron esto y ahora están luchando contra Hades."
Obviamente los Caballeros de Bronce están muy confundidos y Seiya dice:
-"*¿Quieres decir que Athena y Shaka no están muertos?*"
Pero antes de que Shion pueda decir más, cae moribundo, puesto que las doce horas de vida que Hades le había dado han terminado. Sin embargo Shion, en sus últimos momentos, salpica con la sangre de Athena las cuatro armaduras de Bronce, diciendo:
-"*¡Armaduras de Bronce, renazcan también con la sangre de Athena!*"
Los cuatro caballeros sienten como sus armaduras están completamente reparadas y llenas de energía. Shion dice que se apresuren, puesto que deben de ir al castillo de Hades para darle su armadura a Athena, porque sin ella no podrá vencer a Hades.
Así que Seiya, Hyoga, Shiryu y Shun emprenden el viaje hacia Alemania, siguiendo el cosmo de los Caballeros Dorados que ya están en camino.

En el Castillo de Hades, mientras tanto, Pandora y Zero del Sapo se encuentran con

Walban de Radamanthys

Saga, Shura y Camus. Pandora se alegra de que hayan logrado traer el cuerpo de Athena en menos de 12 horas y les pide que se lo muestren. Sin embargo Saga replica:
-"*Solamente le mostraremos la cabeza de Athena a Hades en persona.*"
-"*¡Eso es ridículo, ustedes no pueden entrevistarse con un Dios!*" - dice Pandora -"*Vamos, muéstrenme la cabeza de Athena.*"
Pero Saga no se mueve, así que Pandora le ordena a Zero que quite la tela que sostiene Saga. Zero obedece, revelando que no hay nada en la mortaja, salvo sangre. Pandora pregunta:
-"*¡¿Dónde está la cabeza de Athena?!*"
-"*Qué curioso,*" - dice Saga en tono sarcástico
-"*lo mismo me pregunto yo.*"
Zero ya no aguanta la osadía de Saga y lo ataca. Pero Camus se le adelanta y lo congela mientras Shura se aproxima detrás de Pandora y pone su mano en su cuello diciéndole:
-"*Como sabes, mi brazo es Excalibur. Si haces algún movimiento, rodará tu cabeza.*"
-"*Así que, si quieres que tu cabeza y tu cuerpo estén en el mismo sitio, llévanos ante Hades.*" - concluye Saga.
-"*¿Y qué harán cuando estén con Hades?*" - pregunta Pandora.
-"*Lo mataremos, por supuesto.*"
Pandora entiende que todo este tiempo la estuvieron engañando, sin embargo no se preocupa.
-"*¿Pero no olvidaron algo importante?*" - dice ella. Saga, Camus y Shura la miran perplejos, pero una luz los alcanza, derribándolos.
-"*Ustedes podían moverse,* " - dice Pandora -" *solamente porque Hades se los permitía. Sin embargo aquellos que lo traicionan mueren instantáneamente y caen en un infierno de sufrimiento eterno. Miren el amanecer: sus doce horas de vida han terminado.*"
Saga, Shura y Camus empiezan a agonizar mientras ella pregunta con una sonrisa sádica:
-"*¿No es terrible tener que volver al reino de los muertos? ¿Es doloroso? ¡¿Dónde está Athena?! ¡Respóndanme y le pediré a Hades que alargue un poco sus vidas!*"
Saga responde que Athena fue al reino de los muertos.

Pandora deduce que Athena quiere matar a Hades, así que llama a un mensajero diciéndole que informe a todos los espectros del castillo que deben volver al reino de Hades para protegerlo. Pandora abre una puerta que conduce a un pozo negro con estrellas.
Afuera de la torre, Aioria, Mu y Milo son derribados por Radamanthys cuando el mensajero llega a informarle a este último de la evacuación del castillo. Sin embargo, Radamanthys prefiere terminar con los caballeros dorados antes de irse, ya no puede aceptar que este hombre sea más

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

poderoso que un caballero dorado, así que lo golpea (sin mucho efecto). Radamanthys explica que el castillo está protegido por la voluntad de Hades, así que cualquier enemigo que entre tiene solamente la décima parte de su poder. Radamanthys golpea a Aioria, diciéndole que aunque tuvieran su poder completo, no serían rivales para él. Waiban de Radamathys termina por vencer a los caballeros dorados y los arroja al pozo donde había arrojado a Aphrodita y a Máscara Mortal. Este pozo es la puerta al mundo de los muertos. Waiban piensa que, aunque siguen vivos, Mu, Aioria y Milo sufrirán eternamente en el reino de Hades.
Mientras tanto, en el castillo, Zero se desquita con Camus por haberlo golpeado con su Aire Frío hasta que Radamanthys llega a preguntarle qué está haciendo. Le recuerda que todos los espectros deben de apresurarse para llegar a defender a Hades. Súbitamente, Waiban siente un cosmo que se acerca rápidamente... Y entonces cuatro Caballeros de Bronce caen desde el techo, a través del tragaluz. Seiya aterriza en Zero, derribándolo. Radamanthys pregunta quiénes son y Seiya responde que son caballeros de Athena. Hyoga ataca a Zero con el Polvo de Diaman-te, congelando su pierna y poco después los cuerpos sin vida de Camus, Shura y Saga desaparecen. Radamanthys se dispone a abandonar la escena, pero Zero no piensa irse hasta haber matado a estos impertinentes. Radamanthys le advierte que debe de abandonar el castillo pronto, antes de que sea destruido, pero Zero dice que le tomará dos o tres minutos cuando mucho el deshacerse de estos caballeros.
Y la batalla comienza entre Zero y Hyoga, quien quiere vengar la muerte de su maestro. Hyoga lo golpea con el *Polvo de Diamante* y Zero entiende que es el alumno de Camus, así que llama a Radamanthys para que lo ayude. Pero éste último se rehusa, diciendo que no tiene tiempo. Así que Zero del Sapo concentra toda su energía y ataca, pero es interceptado por la *Ejecución de Aurora* y muere.
Seiya le dice a Radamanthys que es su turno e intenta atacarlo, pero Shiryu se lo impide, diciendo que el cosmo de esta persona parece increíblemente poderoso. Radamanthys les dice que él arrojó a cinco caballeros dorados al infierno. Pero entonces se percata de algo extraño: estos caballeros no deberían de tener fuerza ni para moverse (recordemos que, como el castillo está protegido por la voluntad de Hades, incluso los caballeros dorados tienen solamente una fracción de su poder). Sin embargo estos caballeros lograron matar a el Sapo, así que Radamanthys deduce que están protegidos por la sangre de un dios.
Entonces Seiya intenta atacar a Radamanthys, pero es derribado por un ataque de energía. Un nuevo espectro ha aparecido, su nombre: Valentine (¡no me culpen, yo no le puse el nombre!). Valentine está acompañado de varios espectros que componen las tropas de Radamanthys, quien se dispone a abandonar la sala.
Seiya intenta atacar nuevamente a Radamanthys pero Valentine atrapa su brazo y lo lanza al aire. Hyoga, Shun y Shiryu intentan ayudarlo, pero tres espectros aparecen tras de ellos y los golpean. Valentine le pide a Radamanthys que se vaya y les deje el trabajo a ellos, pero éste último sigue pensando que cuatro caballeros protegidos por la sangre de Athena es algo demasiado riesgoso.

El castillo empieza a destruirse y Seiya le pregunta a Radamanthys si deben quedarse y pelear o irse. El replica que no hay mucho tiempo, así que se dirigen al hoyo negro que conduce al Hades. Seiya le grita a Valentine y éste replica que no tienen tiempo de pelear ahora, pero pueden continuar con la batalla más adelante en el reino de Hades. Los cuatro espectros se presentan: Valentine de la Arpía, Gordon del Minotauro y Queen del Alraune (¡pa' nombrecitos!). Les dicen que los esperarán en el reino de los muertos y desaparecen.
Pero Seiya no quiere dejar que huyan, así que salta, alcanza a Valentine en el aire y cae con él en el agujero. Valentine se rie diciendo que Seiya acaba de cometer un suicidio.
Hyoga, Shun y Shiryu observan el agujero donde cayeron Seiya y los espectros y deciden seguirlos, pero alguien los detiene. Es Dohko, el maestro de Libra, quien les explica que los espectros pueden entrar y salir del reino de los muertos porque están protegidos por la voluntad de Hades, sin embargo, para un ser humano el caer en ese agujero equivale a una muerte segura. Así que Seiya puede estar muerto en éste momento. Sin embargo, pudo haber sobrevivido de haber logrado despertar al Arayashiki. Dohko les explica porqué Shaka le envió un mensaje a Athena: Hades es muy cuidadoso y no va a salir de su reino hasta haber conquistado completa-mente la superficie de la tierra. Por lo tanto, para vencer a Hades, Athena debe de ir ella misma a derrotarlo en sus dominios. Pero Hades domina el reino de los muertos desde tiempos mitológicos, así que no se puede ir ahí fácilmente. Por supuesto que puedes ir ahí fácilmente si mueres, pero entonces tu mente desaparece y eres controlado por los gobernantes del reino de los muertos, así que debes de llegar con vida al reino de los muertos.
Dohko explica que Shaka era llamado "El hombre más cercano a un dios" porque era el único entre los caballeras que había despertado al Arayashiki, que es una palabra hindú que significa "origen" y que se usa para designar al octavo nivel de consciencia (de nueve). Éste es el octavo sentido que todos los seres humanos tienen cuando nacen, el recuerdo de vidas pasadas. Está más allá del séptimo sentido, así que la enorme mayoría de los humanos nunca lo conocen, salvo en el momento de su nacimiento y de su muerte, cuando todos sus sentidos desaparecen y reaparece el octavo. Esto confirma las palabras de Shion: Athena y Shaka no se rindieron en la batalla. Desarrollaron el octavo sentido y llegaron vivos al reino de Hades. En conclusión: Si los caballeros de bronce quieren llegar al reino de los muertos y destruir a Hades, deben de despertar al octavo sentido.
Shiryu dice que no tienen opción: deben de darle a Saori la armadura de Athena. Shun añade que quizá ahora Athena está siendo atacada, así que no pueden perder tiempo. Así que todos se lanzan al agujeró que conduce al reino de los muertos y el castillo se colapsa.

Continuará en los siguientes números de Plan B... Si no tienes las partes anteriores de La Saga de Hades, envía un giro postal por $5.00 más un sobre con timbres y tus datos a la dirección que aparece en Opinión (página 6)

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Tenemos de todas las compañías
y si no
¡LO CONSEGUIMOS!

Comics. Tarjetas, camisetas, películas, posters, modelos para armar, juegos de rol, figuras de plomo, etc.

Xola 1352-A
Col. Narvarte.
A una cuadra del Metro Etiopía.
Lunes a Sábado
11:00am a 2:30pm y 4:00 a 7:00pm.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Ante el clamor popular, procedo a despedazar gente...

Regresa...

El Colado

Empezando por las convenciones chafas, encabezadas por la última **Roca Poca** (¿Poca Ropa?). Nunca habíamos visto tanta piratería y tan mala organización (sólo diré que en un puesto vendían fotocopias de mangas, a unos cuantos metros de quienes vendían los originales) y cuando todo parecía que no podía ponerse peor, se aplicó la ley de Murphy: Los organizadores llamaron a una junta general de urgencia donde les comunicaron a los expositores que al día siguiente llegaría la policía fiscal y se treparía a todos los piratas a la camioneta (lo mismo pasaría con los que estuvieran vendiendo material "adulto" a menores de edad). El 60% de los presentes (los "puesteros") sintieron los primeros síntomas de un infarto, así que los organizadores propusieron que cada stand cooperara con $100 pesos para "arreglarse" con las autoridades. Obviamente quienes tenían mercancía legal en sus stands se negaron, pero muchos más sí aflojaron el billete. Al día siguiente, no hubo ningún rastro de la policía… y lo que es peor: tampoco aparecieron los organizadores, quienes huyeron con el dinero mal habido. No cabe duda de que en éste país la realidad supera a la ficción, sobretodo cuando unos meses después están avisando que volverán a organizar otra Roca Poca, ¿Alguien se anima?

Otro caso como para Ripley fue la **Expo-Cómic**, otro evento donde pudimos presenciar "El tianguis más grande del mundo" repleto de mercancía pirata y de contrabando. Fotocopias a color, impresiones de imágenes de internet (la mayoría hentai), videocasetes que tenían un sellito que decía: "Garantizado primera generación" (el colmo del cinismo)… En fin, esto ya llegó a un límite y quisiera pedirle a quien sea lo suficientemente morboso para leer esta sección que hay que dejar de apoyar a estas personas. En mi humilde opinión, en el D.F. solamente necesitamos tres o cuatro convenciones (bien hechas) al año. Si asistimos a todas las convenciones chafas, los únicos que ganan son los vivales que las organizan.

¡Únete al fenómeno mundial!

Por su moda (fresa), por su música (¿éso es música?), por su forma de ser (prefabricada) y por la generación del fin del milenio (¿¿¿???). 12 millones de jovenes ~~borregos~~ en el mundo viven ya el fenómeno SPICE. ¡Únete a ellos! Más de 12 millones de copias vendidas en tan sólo tres meses...

¡Omaigod! ¡El burro hablando de orejas!

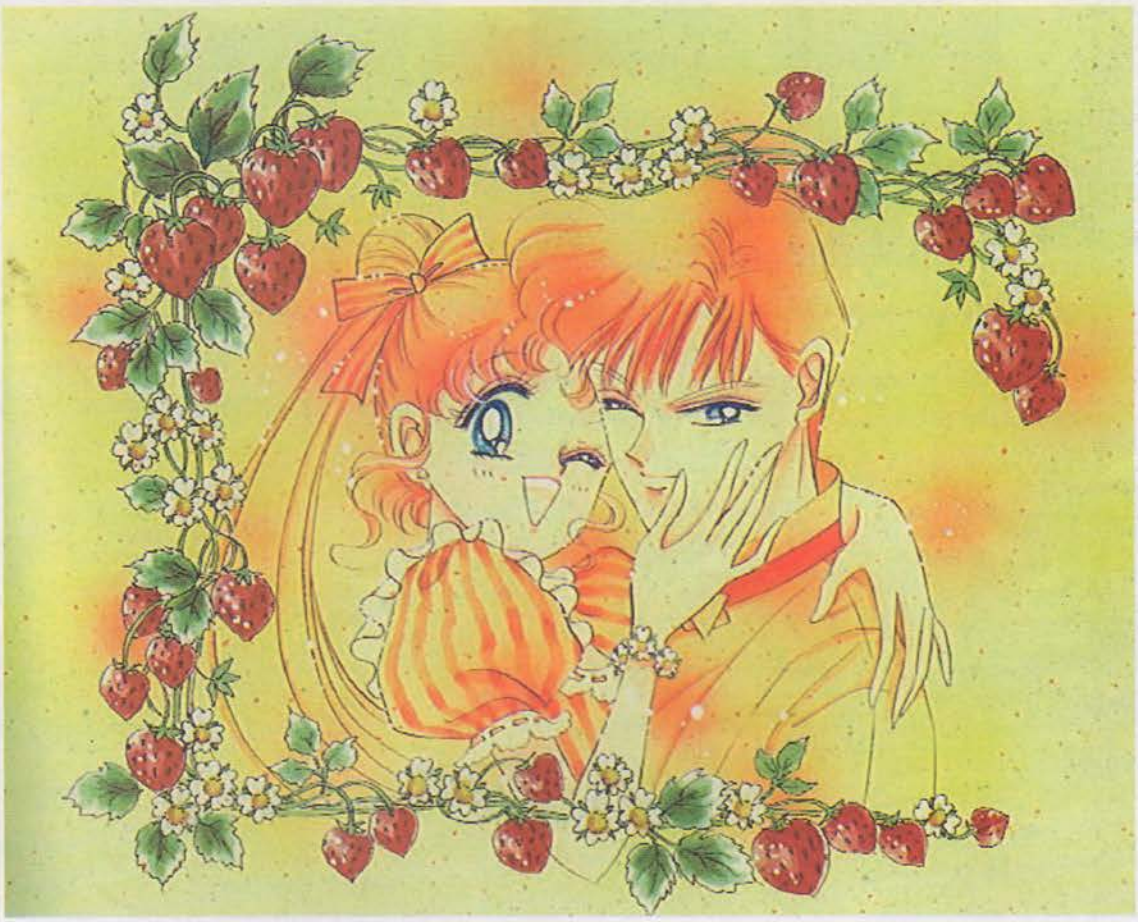
Ya el editor me ha de odiar, así que lo diré con sutileza; Algunas personitas que son famosas por su intolerancia ante la piratería se pusieron a vender fotos de animación japonesa en su stand en la Feria de la Historieta. Aquí hay una fotografía que ha sido alterada para proteger a los culpables…

El editor de esta revista realmente no odia al Colado... Solamente siente que podría ser un poco más diplomático.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

COMICS VENOM



Figuras de Dragon Ball (BANDAI), CD´s, Tarjetas, Videos, Posters de Anime, Mangas, Libros de Ilustración, Cómic Japonés, Cómic en Inglés y en Español, Playeras.

Plaza Oriente, Local G, No. 14
Av. Eduardo Molina Esq. Oriente, Col. El Coyol.
Tel. 757 0302

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

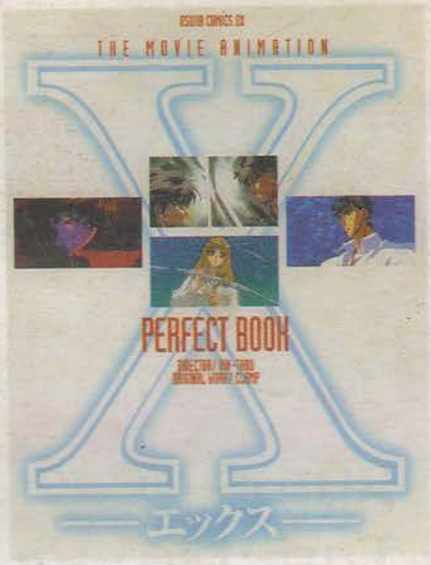
http://arlequincreations.org/

Mundo Comic's

http://arlequincreations.org/

Nuevos Titulos:

*Dragon Ball
Sailor Moon*
*Evangelion
Alita*
*Gundam
Tokyo Babylon*
*RGVeda
X-1999*
*Video Girl Ai
y 60 titulos más...



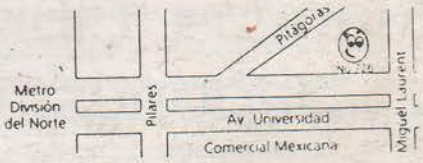
Cómics en Español, Tarjetas, Mantas, Posters,
Juguetes, etc...

Lanzamiento 1,2 y 3 de Agosto.

100 videos nuevos, y nuevas series de Tarjetas.

¡No te lo puedes perder!
Entrada Libre

¡Muchos regalos y sorpresas!



Avenida Universidad No. 726
Col. Del Valle
C.P. 0350
(Entre Miguel Laurent y Pilares)

Mayoreo y Menudeo
Surtimos a Provincia

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/